

**PERANCANGAN *GRESIK ART CENTER*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

TUGAS AKHIR

Oleh:

MUHAMMAD AMININ SABILLAH

NIM. 16660089



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PERANCANGAN *GRESIK ART CENTER*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)

Oleh:

MUHAMMAD AMININ SABILLAH

NIM. 16660089

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Muhammad Aminin Sabillah
NIM : 16660089
PROGRAM STUDI : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan *Gresik Art Center* dengan Pendekatan
Arsitektur Ikonik

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiarisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 18 Februari 2021

Pemhuat Pernyataan,



Muhammad Aminin Sabillah
16660089



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**LEMBAR KELAYAKAN CETAK
TUGAS AKHIR 2021**

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2021, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Muhammad Aminin Sabillah

NIM : 16660089

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Gresik Art Center* dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2021.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 18 Februari 2021

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Ernaning Setyowati, MT
NIP. 19810519 200501 2 005

Elok Mutiara, MT
NIP. 19760528 200604 2 003

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Ach. Gat Gautama, MT
NIP. 19760418 200801 1 009

Luluk Maslucha, M. Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

**PERANCANGAN *GRESIK ART CENTER*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

TUGAS AKHIR

Oleh:
MUHAMMAD AMININ SABILLAH
NIM. 16660089

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Ach. Gat Gautama MT
NIP. 19760418 200801 1 009

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

Malang, 18 Februari 2021

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, MT
NIP. 19790913 200604 2 001

**PERANCANGAN *GRESIK ART CENTER*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

TUGAS AKHIR

Oleh:
MUHAMMAD AMININ SABILLAH
NIM. 16660089

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 18 Februari 2021

Menyetujui: Tim Penguji

Penguji Utama	: Ernaning Setyowati, MT	()
	NIP. 19810519 200501 2 005		
Ketua Penguji	: Elok Mutiara, MT	()
	NIP. 19760528 200604 2 003		
Sekretaris Penguji	: Ach. Gat Gautama, MT	()
	NIP. 19760418 200801 1 009		
Anggota Penguji	: Luluk Maslucha, M. Sc	()
	NIP. 19800917 200501 2 003		

**Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur**

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas kemurahan Rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars). Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini. Untuk itu panjatan doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor UIN Malang, Dr. Sri Harini, M.Si selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T selaku ketua Prodi Teknik Arsitektur UIN Malik Ibrahim Malang, yang mana telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Bpk Ach. Gat Gautama, MT dan Ibu Luluk Maslucha, M.Sc selaku pembimbing yang telah berupaya dalam memberi motivasi, dukungan, bimbingan, arahan serta pengetahuan kepada saya terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Bapak (Alm) dan ibu (Almh) serta keluarga yang selalu mendoakan, mendidik, memotivasi, dan bekerja keras untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Semoga segala kebaikan mereka berbalas rahmat oleh Allah SWT.
4. Teman-teman saudara seperjuangan arsitektur angkatan 2016 yang telah menemani saya hingga di penghujung akhir masa perkuliahan ini.
5. Serta semua teman-teman terdekat saya yang turut andil dalam penyusunan laporan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari tentunya laporan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik yang membangun amat diharapkan dari semua pihak. Pada akhirnya penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan adik tingkat yang menjadikan laporan ini sebagai referensi dalam penulisan laporannya.

Malang, 18 Februari 2021

Penulis

ABSTRAK

Sabillah, Muhammad Aminin, 2021, *Perancangan Gresik Art Center dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik*. Dosen Pembimbing: A. Gat Gautama, MT, Luluk Maslucha, M.Sc

Kata Kunci: *Art Center*, Gresik, Arsitektur Ikonik

Seni meliputi banyak kegiatan manusia dalam menciptakan karya visual, audio, atau pertunjukan yang mengungkapkan imajinasi, gagasan, atau keperigelan teknik pembuatannya, untuk dihargai keindahannya atau kekuatan emosinya. Tentunya kegiatan ini harus didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Perancangan *Gresik Art Center* menggunakan pendekatan Arsitektur Ikonik yang dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsipnya dan mengusung konsep ikon sebagai sebuah pengingat menjadi panduan untuk menumbuhkan karakter dan citra bangunan sehingga menjadikan bangunan tersebut terlihat lebih menonjol dari sekitarnya, mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat.

ABSTRACT

Sabillah, Muhammad Aminin, 2021, The Design of Gresik Art Center with an Iconic Architectural Approach. Supervisor: A. Gat Gautama, MT, Luluk Maslucha, M.Sc

Keywords: Art Center, Gresik, Iconic Architecture

Art includes many human activities in creating visual, audio, or performance works that express imagination, ideas, or the skill of making techniques, to be appreciated for their beauty or emotional strength. Of course, this activity must be supported by adequate facilities and facilities. The design of Gresik Art Center uses an iconic architecture approach which is carried out by applying its principles and carrying the iconic concept as a reminder to become a guide to fostering the character and image of the building so that it makes the building look more prominent from its surroundings, easily seen and recognized by the public.

نبذة مختصرة

سبيل الله ، محمد أمينين ، ٢٠٢١ ، تصميم مركز الفنون جريسيك بنهج معماري مبدع. **المشرف:** أحمد جات جوتاما ماجستير ، لولوك ماسلوح ، ماجستير

الكلمات المفتاحية: مركز الفنون ، جريسيك ، العمارة الأيقونية

يتضمن الفن العديد من الأنشطة البشرية في إنشاء الأعمال المرئية أو الصوتية أو الأدائية التي تعبر عن الخيال أو الأفكار أو مهارة صنع التقنيات ، ليتم تقديرها لجمالها أو قوتها العاطفية. بالطبع يجب أن يكون هذا النشاط مدعومًا بالمرافق والتسهيلات المناسبة. يستخدم تصميم مركز الفنون جريسيك نهجًا معماريًا مبدعًا يتم تنفيذه من خلال تطبيق مبادئه وتحمل المفهوم الأيقوني كتذكير ليصبح دليلًا لتعزيز شخصية وصورة المبنى بحيث يبدو المبنى أكثر بروزًا من محيط ، يمكن للجمهور رؤيته والتعرف عليه بسهولة

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	ii
LEMBAR KELAYAKAN CETAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Rancangan	3
1.3.1. Tujuan	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.4. Batasan Perancangan.....	3
1.4.1. Batasan Objek.....	3
1.4.2. Batasan Subjek.....	4
1.4.3. Batasan Tema	4
1.4.4. Batasan Tapak.....	4
1.4.5. Batasan Fungsi	4
1.5. Keunikan Rancangan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Tinjauan Obek Rancangan	5
2.1.1. Definisi Objek Rancangan	5
2.1.2. Tinjauan Arsitektural Objek	10
2.1.4. Tinjauan Pengguna (User).....	24
2.1.5. Studi Preseden	25
2.2. Tinjauan Pendekatan Desain	30
2.2.1. Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain	30
2.2.3. Aplikasi Prinsip Pendekatan	37
2.3. Tinjauan Nilai-nilai Islami	37
2.3.1. Tinjauan Pustaka Islami	38
2.3.2. Prinsip Aplikasi Nilai Islam	39
3.1. Tahap Programming	41
3.1.1. Gagasan Perancangan.....	41
3.1.2. Identifikasi Masalah	42
3.1.3. Tujuan Perancangan	42
3.1.4. Batasan Perancangan	42

3.1.5. Metode Perancangan	42
3.2. Tahap Pra Rancangan	43
3.2.1. Pengumpulan dan Pengolahan Data	43
3.2.2. Teknik Analisis Perancangan.....	44
3.2.3. Teknik Sintesis	45
3.2.4. Perumusan Konsep Dasar (tagline)	45
3.3. Skema Tahap Perancangan	46
BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN	47
4.1. Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan	47
4.1.1. Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan.....	47
4.1.2. Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar Lokasi Tapak....	51
4.1.3. Syarat atau Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan.....	51
4.1.4. Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan	52
4.1.5. Peta Lokasi dan Dokumentasi	52
4.2 Analisis Fungsi	54
4.2.1 Analisis Aktivitas	55
4.2.2 Analisis Pengguna.....	59
4.2.3 Analisis Ruang	63
4.2.4 Analisis Persyaratan Ruang.....	72
4.2.5 Analisis Keterkaitan Ruang.....	74
4.2.5 Bubble Diagram	77
4.4 Kondisi Eksisting.....	79
4.4.1 Lokasi dan batas-batas tapak.....	79
4.4.2 Dimensi tapak	80
4.5 Analisis Bentuk	80
4.6 Analisis Tapak.....	82
4.6.1 Analisis Batas, Bentuk dan Dimensi Tapak	83
4.6.2 Analisis View.....	85
4.6.3 Analisis Angin.....	87
4.6.4 Analisis Kebisingan	87
4.6.5 Analisis Matahari.....	88
4.6.6 Analisis Aksesibilitas	88
4.6.7 Analisis Sirkulasi	89
4.6.8 Analisis Vegetasi	90
4.7 Analisis Utilitas	90
4.7.1 Analisis Utilitas Listrik	90
4.7.2 Analisis Utilitas Plumbing	91
4.7.3 Analisis Utilitas Persampahan dan Kebakaran	91
4.8 Analisis Struktur	92
BAB V KONSEP PERANCANGAN	93
5.1 Konsep Dasar	93
5.2 Konsep Tapak	94
5.3 Konsep Bentuk	95
5.4 Konsep Ruang	96
5.5 Konsep Vegetasi	97

5.6 Konsep Utilitas.....	98
5.7 Konsep Struktur	99
BAB VI HASIL RANCANGAN	101
6.1 Konsep Perancangan.....	101
6.1.1 Konsep Dasar	101
6.1.2 Konsep Tapak.....	102
6.1.3 Konsep Bentuk	104
6.1.4 Konsep Ruang.....	104
6.1.4 Konsep Struktur	107
6.1.5 Konsep Utilitas	107
6.2 Hasil Rancangan	108
6.2.1 Hasil Rancangan Kawasan	108
6.2.2 Hasil Rancangan Bangunan.....	112
BAB VII	127
PENUTUP	127
7.1 Kesimpulan	127
7.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Damar Kurung	7
Gambar 2.2 : Tari Damar Kurung.....	8
Gambar 2.3 : Tari Zavin Mandilingan.....	8
Gambar 2.4 : Tari Pituduh	9
Gambar 2.5 : Pencak Macan	9
Gambar 2.6 : Standarisasi display karya seni	11
Gambar 2.7 : Sirkulasi ruang pameran	11
Gambar 2.8 : Teknik Pencahayaan Alami Ruang Pameran.....	12
Gambar 2.9 : Teknik Pencahayaan Buatan Ruang Pameran	13
Gambar 2.10 : Organisasi Ruang Area Pertunjukan	14
Gambar 2.11 : Format Auditorium untuk Opera, Tari, dan Musik.....	15
Gambar 2.12 : Spasi antar baris kursi	16
Gambar 2.13 : Jenis Geometri Penempatan Tempat Duduk	16
Gambar 2.14 : Penempatan Gangway pada baris kursi	16
Gambar 2.15 : Garis Pandang Penonton	17
Gambar 2.16 : Petunjuk dimensi untuk tempat duduk	17
Gambar 2.17 : Petunjuk dimensi untuk tempat duduk.....	18
Gambar 2.18 : Area Pakaian	18
Gambar 2.19 : Area Ganti Artis.....	19
Gambar 2.20 : Ruang Kontrol Gedung Pertunjukan.....	20
Gambar 2.21 : Typical Free-standing Supermarket	22
Gambar 2.22 : Standard Rak Supermarket	23
Gambar 2.23 : Modul Penataan Meja.....	24
Gambar 2.24 : Dapur yang lengkap/padat	24
Gambar 2.25 : Sangkring Art Space.....	25
Gambar 2.26 : Sangkring Art Project.....	26
Gambar 2.27 : Galeri Bale Banjar.....	26
Gambar 2.28 : Tempat Pertunjukan Galeri Bale Banjar	27
Gambar 2.29 : Homestay	27
Gambar 2.30 : Warung Sangkring	28
Gambar 2.31 : Fasad Sangkring Art Space	29
Gambar 2.32 : Konsep Jendela Galeri.....	29
Gambar 2.33 : Lingkungan Sekitar Sangkring Art Space	30
Gambar 2.34 : Kerangka Damar Kurung.....	32
Gambar 2.35 : Kerangka Damar Kurung.....	32
Gambar 2.36 : Damar Kurung karya Masmundari.....	33
Gambar 2.37 : Damar Kurung	33
Gambar 2.38 : Kolom bangunan terekspos	33
Gambar 2.39 : Atap ISTORA senayan	34
Gambar 2.40 : Dinding kombinasi kaca & ACP.....	34
Gambar 2.41 : West Java Art&Culture Center.....	34
Gambar 2.42 : Bangunan Puspa IPTEK Sundial bandung	34
Gambar 2.43 : Bangunan Puspa IPTEK sebagai sundial terbesar	35
Gambar 2.44 : Bangunan Puspa IPTEK Sundial bandung	35
Gambar 2.37 : Aplikasi bentuk simetris pada tampak bangunan	35
Gambar 2.45 : Aplikasi bentuk simetris pada denah bangunan.....	35
Gambar 2.46 : Pola berulang pada bangunan Puspa IPTEK.....	35
Gambar 2.47 : Siteplan Puspa IPTEK	36
Gambar 2.48 : Vista yang terbentuk dari arah Gerbang Kota Baru Parahyangan.....	36
Gambar 2.49 : Vista yang terbentuk dari arah dalam menuju Gerbang Kota Baru.....	36
Gambar 2.50 : Vista yang terbentuk dari tampak depan site	36

Gambar 2.51 : Rasio perbandingan pada block plan.....	36
Gambar 2.52 : Pengaplikasian metoda golden section pada tampak depan site	36
Gambar 2.53 : Rasio proporsi visual pada tampak samping bangunan	37
Gambar 3.1 Skema Program Desain.....	41
Gambar 3.2 Skematik Desain	46
Gambar 4.1 Peta Kecamatan Kabupaten Gresik.....	47
Gambar 4.2 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan di Kabupaten Gresik, 2018.....	50
Gambar 4.3 Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk di Kabupaten Gresik .	50
Gambar 4.4 Wilayah Kabupaten Gresik	52
Gambar 4.5 Lokasi Tapak.....	53
Gambar 4.6 Diagram Fungsi	54
Gambar 4.7 Analisis Pengguna (Pengunjung)	61
Gambar 4.8 Analisis Pengguna (Seniman)	62
Gambar 4.9 Bagan Struktur Pengelola	62
Gambar 4.10 Analisis Pengguna (Pedagang).....	63
Gambar 4.11 Diagram Makro.....	75
Gambar 4.12 Diagram Mikro (Gedung Pertunjukan dan Pameran)	75
Gambar 4.13 Diagram Mikro (Gedung Latihan)	76
Gambar 4.14 Diagram Mikro (Gedung Pengelola)	76
Gambar 4.15 Diagram Mikro (Jual Beli Produk kesenian dan oleh-oleh)	76
Gambar 4.16 Diagram Mikro (<i>Foodcourt</i>)	77
Gambar 4.17 Bubble Diagram Makro	77
Gambar 4.18 Bubble Diagram Zona Pertunjukan	78
Gambar 4.19 Bubble Diagram Zona Latihan.....	78
Gambar 4.20 Bubble Diagram Zona Pengelola	78
Gambar 4.21 Bubble Diagram Zona Retail.....	79
Gambar 4.22 Bubble Diagram Zona <i>Foodcourt</i>	79
Gambar 4.23 Lokasi dan Batas-batas Tapak.....	80
Gambar 4.24 Dimensi Tapak	80
Gambar 4.25 Damar Kurung.....	81
Gambar 4.26 Analisis Bentuk Alternatif 1	81
Gambar 4.27 Analisis Bentuk Alternatif 2	81
Gambar 4.28 Analisis Bentuk Alternatif 3	82
Gambar 4.29 Hasil Bentuk Analisis Bentuk dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik.....	82
Gambar 4.30 Data Batas, Bentuk, dan Dimensi Tapak	83
Gambar 4.31 Ide Perletakan Massa Bangunan	84
Gambar 4.32 Ide Zoning	84
Gambar 4.33 Ide Batas Tapak.....	85
Gambar 4.34 Data View dari Tapak.....	85
Gambar 4.35 Ide <i>View In</i> dan <i>View Out</i>	86
Gambar 4.35 Analisis Angin	87
Gambar 4.36 Analisis Kebisingan	87
Gambar 4.37 Analisis Matahari	88
Gambar 4.38 Analisis Aksesibilitas	88
Gambar 4.39 Analisis Sirkulasi	89
Gambar 4.40 Analisis Vegetasi.....	90
Gambar 4.41 Analisis Utilitas Listrik.....	90
Gambar 4.42 Analisis Utilitas Plumbing	91
Gambar 4.43 Analisis Utilitas Persampahan.....	91
Gambar 4.44 Analisis Utilitas Kebakaran	92
Gambar 4.45 Analisis Struktur	92
Gambar 5.1 Konsep Dasar	93
Gambar 5.2 Konsep Tapak.....	94

Gambar 5.3 Konsep Bentuk	95
Gambar 5.4 Konsep Ruang.....	96
Gambar 5.5 Konsep Vegetasi.....	97
Gambar 5.6 Konsep Utilitas	98
Gambar 5.7 Konsep Struktur	99
Gambar 6.1 Alur Konsep Rancangan	102
Gambar 6.2 Pengembangan Desain pada Konsep Tapak	103
Gambar 6.3 Hasil Konsep Bentuk.....	104
Gambar 6.4 Hasil Konsep Ruang.....	105
Gambar 6.5 Dinding Kaca terbuka	105
Gambar 6.6 Konsep Akustik Ruang.....	106
Gambar 6.7 Konsep Ruang Luar	106
Gambar 6.8 Hasil Konsep Struktur	107
Gambar 6.9 Hasil Konsep Utilitas	108
Gambar 6.10 Site Plan	109
Gambar 6.11 Layout Plan	109
Gambar 6.12 Tampak Depan Kawasan	110
Gambar 6.13 Tampak Barat Kawasan.....	110
Gambar 6.14 Tampak Timur Kawasan	110
Gambar 6.15 Tampak Belakang Kawasan	111
Gambar 6.16 Potongan Kawasan	111
Gambar 6.17 Potongan Kawasan	111
Gambar 6.18 Perspektif Kawasan	112
Gambar 6.19 Denah Lantai 1 Galeri & Pertunjukan Karya Seni	113
Gambar 6.20 Denah Lantai 2 Galeri & Pertunjukan Karya Seni	113
Gambar 6.21 Tampak Depan Galeri & Pertunjukan Karya Seni	114
Gambar 6.22 Tampak Samping Galeri & Pertunjukan Karya Seni	114
Gambar 6.23 Potongan A Galeri & Pertunjukan Karya Seni	114
Gambar 6.24 Potongan B Galeri & Pertunjukan Karya Seni	115
Gambar 6.25 Perspektif Eksterior Galeri & Pertunjukan Karya Seni	115
Gambar 6.26 Perspektif Interior Galeri Karya Seni	116
Gambar 6.27 Perspektif Interior Auditorium Pertunjukan Karya Seni	116
Gambar 6.28 Denah Retail dan Foodcourt Lantai 1	117
Gambar 6.29 Denah Retail dan Foodcourt Lantai 2	117
Gambar 6.30 Tampak Depan Retail dan Foodcourt	118
Gambar 6.31 Tampak Samping Retail dan Foodcourt.....	118
Gambar 6.32 Potongan A Retail dan Foodcourt	118
Gambar 6.33 Potongan B Retail dan Foodcourt.....	119
Gambar 6.34 Perspektif Eksterior Retail dan Foodcourt.....	119
Gambar 6.35 Perspektif Interior Foodcourt	120
Gambar 6.36 Perspektif Interior Retail	120
Gambar 6.37 Denah Ruang Latihan dan Pengelola Lantai 1	121
Gambar 6.38 Denah Ruang Latihan dan Pengelola Lantai 2	121
Gambar 6.39 Tampak Depan Ruang Latihan dan Pengelola	122
Gambar 6.40 Tampak Samping Ruang Latihan dan Pengelola.....	122
Gambar 6.41 Potongan A Ruang Latihan dan Pengelola.....	122
Gambar 6.42 Potongan B Ruang Latihan dan Pengelola.....	123
Gambar 6.43 Perspektif Eksterior Ruang Latihan dan Pengelola	123
Gambar 6.44 Perspektif Interior Ruang Pengelola	124
Gambar 6.45 Perspektif Interior Workshop Damar Kurung	124
Gambar 6.46 Lansekap Kawasan <i>Gresik Art Center</i>	125
Gambar 6.47 Lansekap Kawasan <i>Gresik Art Center</i>	125
Gambar 6.48 Lansekap Kawasan <i>Gresik Art Center</i>	126

DAFTAR TABEL

Table 2.1. Standar Light Level Ruang Pameran	13
Tabel 2.2 Pengejawantahan Damar Kurung ke dalam desain <i>Gresik Art Center</i>	33
Tabel 2.3 Prinsip Ikonik pada Puspa IPTEK Sundial bandung	35
Table 2.4 Aplikasi Prinsip Pendekatan	37
Tabel 2.5 Aplikasi nilai-nilai ke-Islaman	39
Tabel 4.1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Gresik, 2017	48
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Primer	55
Tabel 4.3 Analisis Aktivitas Sekunder	56
Tabel 4.4 Analisis Aktivitas Penunjang	58
Tabel 4.5 Analisis Pengguna Primer	59
Tabel 4.6 Analisis Pengguna Sekunder	59
Tabel 4.7 Analisis Pengguna Penunjang	60
Tabel 4.8 Analisis Ruang Primer	63
Tabel 4.9 Analisis Ruang Sekunder	65
Tabel 4.10 Analisis Ruang Penunjang	69
Tabel 4.11 Analisis Persyaratan Ruang	72

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2012 menjelaskan bahwa kesenian merupakan salah satu bidang ilmu yang memasukkan seni tari, seni teater, dan seni musik dalam rumpun Ilmu Seni, Desain dan Media dan sub rumpun Ilmu Seni Pertunjukan, sedangkan seni rupa atau seni lukis masuk ke dalam sub rumpun Ilmu Kesenian. Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa kesenian merupakan salah satu ilmu yang diperbolehkan untuk dipelajari, dikaji, dan diapresiasi.

Kabupaten Gresik merupakan salah satu bagian dari negara Indonesia tepatnya di Provinsi Jawa Timur. Wilayah yang memiliki luas 1.191,25 km² ini terdiri dari 18 kecamatan dengan jumlah penduduk menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik tahun 2014 sebesar 1.319.314 jiwa. Kabupaten Gresik kaya akan budaya karena sejak abad ke-11 Kabupaten Gresik menjadi pusat perdagangan dan kota bandar yang dikunjungi oleh banyak bangsa diantaranya yakni China, Arab, Champa, dan Gujarat. Kabupaten Gresik juga merupakan pintu gerbang awal masuknya Islam di Pulau Jawa yang dibuktikan dengan adanya makam-makam Islam yakni makam Syekh Maulana Malik Ibrahim, makam Sunan Giri, dan makam Nyai Fatimah binti Maimun. Hal ini mempengaruhi kesenian di Kabupaten Gresik diantara kesenian tersebut yakni Tari Zavon Mandilingan dan Tembang Dolanan. Selain kesenian tersebut di atas, Kabupaten Gresik memiliki berbagai macam kesenian lain, diantaranya adalah Pencak Macan, Tari Damar Kurung, Wayang Boemi, kerajinan Damar Kurung, Tari Tayung Raci.

Kesenian khas Kabupaten Gresik masih banyak yang belum memiliki hak paten. Beragam seni dan budaya itu secara hukum rawan diakui oleh daerah lain bahkan berpotensi menimbulkan permasalahan ketika ada daerah atau negara lain yang mengakuinya. Berdasarkan data di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Kabupaten Gresik menyebut, pada tahun 2016 hanya terdapat empat budaya yang didaftarkan ke pemerintah pusat untuk mendapat hak paten.

Sebagai salah satu Kabupaten yang memiliki keanekaragaman kesenian, Kabupaten Gresik belum memiliki sarana khusus yang dapat mewadahi pengembangan kreatifitas, penyaluran ekspresi, dan aktifitas seni bagi penduduknya serta sebagai wadah untuk mempromosikan seni dan budaya khas Kabupaten Gresik. Fasilitas yang ada sekarang masih berupa bangunan serba guna, oleh karena itu diperlukan sarana sebagai pusat pengembangan dan pelestarian seni bagi para pelaku dan penikmatnya.

Pelestarian kesenian dan kebudayaan dalam pandangan Islam diperbolehkan jika hal tersebut dapat membawa manfaat dan menghubungkan nilai keindahan sebagai nilai

yang tergantung kepada keshahihan Islam serta dapat mendorong ke arah ketaqwaan, kema'rufan, dan moralitas.

Pada aspek berkesenian, seni dalam pandangan Islam merupakan manifestasi pengalaman estetika dalam jiwa manusia. Seni lahir dari sisi terdalam manusia didorong oleh kecenderungan seniman kepada yang indah, apapun jenis keindahan itu (M. Quraish Shihab, 2000: 385). Berbagai macam kesenian merupakan wujud aktualisasi eksistensi manusia dalam kebudayaan. Hal tersebut merupakan naluri manusia atau fitrah yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT yang membedakan manusia dengan makhluk lain. Allah SWT berfirman dalam surat Ar-Rum ayat 30 yang artinya:

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.

Ayat tersebut menyebutkan bahwasanya Islam adalah agama fitrah. Konsekuensi dari hal tersebut, Islam mendukung kesenian selama ekspresi dan manifestasi kesenian tersebut lahir dan mendukung fitrah manusia yang suci. Oleh karena itu, Islam bertemu dengan seni dalam jiwa manusia (Syamsul Hidayat, 2001: 27).

Adanya sarana pengembangan kesenian bertujuan untuk mewadahi kegiatan pendidikan, pagelaran, sekaligus tempat wisata kesenian lokal. Oleh karena itu diperlukan adanya perancangan ruang kesenian yang diberi nama *Gresik Art Center* yang berfungsi sebagai wadah apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan seni, sekaligus rekreasi seni di Kabupaten Gresik.

Gresik Art Center merupakan pusat kesenian yang mewadahi kegiatan berkesenian masyarakat. Seni sendiri merupakan intuisi manusia yang diwujudkan dalam bentuk karya agar dapat dimengerti baik secara visual, audial, maupun visual-audial. Sebagai wadah dari berbagai bentuk kegiatan kesenian, bangunan *Gresik Art Center* dituntut untuk dapat mengkomunikasikan fungsinya agar dapat dimengerti oleh masyarakat. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui visual dengan media bentuk bangunan *Gresik Art Center* itu sendiri. Melalui bentuk bangunan yang sesuai, masyarakat akan mudah untuk memahami fungsi dari bangunan tersebut.

Pendekatan Arsitektur Ikonik merupakan salah satu metode pencarian bentuk dalam arsitektur. Pendekatan ini merupakan suatu metode baru dalam penciptaan bentuk. Bentuk tidak lagi diciptakan secara pragmatis yang harus mencari dan mencoba mulai dari awal, akan tetapi dengan cara mengacu kepada bentuk yang sudah ada sebelumnya. Pendekatan Arsitektur Ikonik berawal dari identitas yang akan diangkat. Identitas inilah yang kemudian menjadi sebuah tipologi dan berkaitan dengan pendekatan Arsitektur Ikonik. Identitas tersebut bisa berkaitan dengan etnik-langgam, keagamaan, maupun fungsi.

Perancangan *Gresik Art Center* ini diharapkan dapat memberikan citra khas terhadap kesenian dan kebudayaan Kabupaten Gresik, oleh karena itu perancangan ini menggunakan pendekatan Arsitektur Ikonik. Penggunaan pendekatan ini didasarkan pada tujuan rancangan serta mampu merepresentasikan tradisi pada bangunan sehingga dapat menumbuhkan karakter dan citra bangunan tersebut terlihat lebih menonjol, mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan *Gresik Art Center* sebagai wadah apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan kesenian, sekaligus rekreasi seni ?
2. Bagaimana rancangan *Gresik Art Center* dengan pendekatan Arsitektur Ikonik?

1.3. Tujuan dan Manfaat Rancangan

1.3.1. Tujuan

Tujuan perancangan *Gresik Art Center* didapatkan dari latar belakang dan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk merancang *Gresik Art Center* sebagai wadah apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan kesenian, sekaligus rekreasi seni.
2. Untuk merancang *Gresik Art Center* dengan menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur Ikonik

1.3.2. Manfaat

Perancangan *Gresik Art Center* diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi beberapa pihak, diantaranya :

- a. Bagi Pelajar
 1. Sebagai tempat menggali pengetahuan tentang kesenian
 2. Memperkenalkan kembali seni dan budaya lokal lebih dekat
 3. Destinasi wisata edukasi seni
- b. Bagi Seniman
 1. Sebagai tempat belajar dan berlatih kesenian
 2. Sebagai tempat mengekspresikan kesenian yang dimiliki
 3. Sarana untuk pertunjukan
- c. Bagi Masyarakat
 1. Sebagai tempat menggali pengetahuan tentang kesenian
 2. Memperkenalkan kembali kesenian lokal lebih dekat
 3. Destinasi wisata edukasi seni
 4. Meningkatkan perekonomian

1.4. Batasan Perancangan

1.4.1. Batasan Objek

Perancangan *Gresik Art Center* sebagai wadah apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan kesenian, sekaligus rekreasi seni.

1.4.2. Batasan Subjek

Pengguna *Gresik Art Center* terdiri dari masyarakat umum, komunitas seni, pelajar, dan wisatawan domestik.

1.4.3. Batasan Tema

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan *Gresik Art Center* adalah pendekatan Arsitektur Ikonik yang dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsipnya untuk menumbuhkan karakter dan citra bangunan sehingga menjadikan bangunan tersebut terlihat lebih menonjol, mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat.

1.4.4. Batasan Tapak

Tapak yang digunakan dalam perancangan *Gresik Art Center* adalah di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo, Kembangan, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

1.4.5. Batasan Fungsi

Menghasilkan rancangan sebagai wadah apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan kesenian sekaligus rekreasi seni. Ketiga fungsi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Fungsi apresiasi di sini diwujudkan dalam bentuk pertunjukan dan pameran. Seni yang akan digelar dalam pertunjukan diantaranya tari Zavin Mandilingan, tari Damar Kurung, tari Tayung Raci, Pencak Macan, Wayang Boemi, seni sastra yang meliputi puisi, musikalisasi puisi, dan teater. Adapun karya seni yang akan dipamerkan diantaranya lukisan, foto, damar kurung, dan seni instalasi.
2. Fungsi pendidikan dan pelatihan diwujudkan dalam bentuk workshop kesenian dan latihan bersama para pelaku seni.
3. Fungsi rekreasi dimaksudkan kepada kegiatan menikmati pertunjukan, pameran, jajanan, serta oleh-oleh khas Gresik untuk menghilangkan kejenuhan atas rutinitas sehari-hari.

1.5. Keunikan Rancangan

Perancangan *Gresik Art Center* bertujuan untuk mewadahi kegiatan apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan seni sekaligus tempat wisata kesenian lokal. Dengan adanya fasilitas yang mewadahi kegiatan tersebut, kelestarian seni dan budaya lokal tetap terjaga dan bibit-bibit pelaku kesenian semakin bertambah.

Perancangan *Gresik Art Center* ini menggunakan pendekatan Arsitektur Ikonik yang bertujuan untuk menciptakan karakter dan citra bangunan sehingga menjadikan bangunan tersebut terlihat lebih menonjol, mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat dengan tetap memperhatikan tiga unsur utama pembentuk arsitektur yaitu kenyamanan (*comfortibility*), kekuatan (*constructibility*), dan keindahan dari ruang atau bangunan (Pawitro, 2012).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Obek Rancangan

Objek rancangan *Gresik Art Center* merupakan Gedung yang berfungsi sebagai wadah kegiatan kesenian Gresik. Gedung ini mewadahi berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesenian seperti kegiatan pertunjukan seni. Selain sebagai tempat pertunjukan seni, rancangan bangunan juga sebagai wisata edukasi untuk mempelajari kesenian Gresik. Gedung ini juga dapat mendukung pelestarian kesenian khas Gresik.

2.1.1. Definisi Objek Rancangan

Definisi dari objek rancangan dengan judul “*Gresik Art Center* dengan pendekatan Arsitektur Ikonik” akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

A. Definisi Art

1. Pengertian Art

Art dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan seni atau kesenian. *Art* (seni) berasal dari kata *Ars* (Latin) atau *Art* (Inggris) yang artinya kemahiran. Kata seni juga berasal dari Bahasa Belanda yang artinya genius atau jenius. Sedangkan kata seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa asansekerta yang berarti pemujaan, dalam Bahasa tradisional Jawa, seni memiliki arti rawit yaitu pekerjaan yang rumit atau kecil.

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, fungsinya, bentuknya, makna dari bentuknya, dan sebagainya), seperti tari lukisan, ukiran. Seni meliputi banyak kegiatan manusia dalam menciptakan karya visual, audio, atau pertunjukan yang mengungkapkan imajinasi, gagasan, atau keperigelan teknik pembuatannya, untuk dihargai keindahannya atau kekuatan emosinya. Kegiatan-kegiatan tersebut pada umumnya berupa penciptaan karya seni, kritik seni, kajian sejarah seni dan estetika seni.

2. Macam-macam Seni

Ditinjau dari masa perkembangannya, seni dibagi menjadi:

- a. Seni Tradisional, merupakan seni yang terjadi karena tradisi atau yang diterima secara turun-menurun dari nenek moyang. Seni Tradisional memiliki hubungan antara subjek pencipta dengan kondisi lingkungan.
- b. Seni Kontemporer, biasa dikenal dengan sebutan seni modern. Seni Kontemporer tercipta dalam batasan atau kaitan waktu berupa seni rupa, seni sastra, seni tari dan teater. Jenis-jenis tersebut merupakan sebuah kreasi baru yang ekspresif.

Ditinjau dari segi fungsionalnya, seni dibagi menjadi:

- a. Seni Gerak, merupakan seni yang menggunakan gerak yang ritmis sebagai media untuk mengekspresikan sesuatu.
- b. Seni Suara, merupakan seni yang menggunakan vokal dan atau instrumen sebagai penyajinya.
- c. Seni Rupa, merupakan seni yang keindahan hasil seninya dapat dinikmati oleh mata.
- d. Seni Gabungan, merupakan perpaduan antara seni gerak, seni suara, dan seni rupa.

Ditinjau dari penyerapan panca indera, seni dibagi menjadi:

- a. Seni yang dinikmati dengan media penglihatan (*visual*)
 - Dua dimensi : tanpa gerak (seni lukis, gambar), gerak (film, kembang api)
 - Tiga dimensi : tanpa gerak (seni pahat, seni ukir), gerak (seni tari, pantomim)
 - Perpaduan antara pemandangan dan bentuk : seni arsitektur dan taman
- b. Seni yang dinikmati dengan media pendengaran (*auditory arts*)
 - Dengan nada : dari alat tunggal (gitar, piano), alat majemuk (orkestra, band)
 - Dengan kata : berirama (puisi), tak berirama (prosa)
 - Perpaduan antara nada dan kata : opera
- c. Seni yang dinikmati dengan media penglihatan dan pendengaran (*audio visual*) misalnya pertunjukan musik, pagelaran wayang, dll.

B. Definisi *Center*

Center merupakan Bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia berarti pusat (kata benda). Menurut Kamus Umum Inggris Indonesia (2011), pengertian *center* adalah:

1. Pokok pangkal yang terdiri dari beberapa macam
2. Tempat yang menjadi pokok kedudukan/kegiatan
3. Sesuatu yang menjadi sasaran perhatian

C. Kesenian Kabupaten Gresik

Kabupaten Gresik adalah sebuah kota yang memiliki beberapa seni dan budaya layaknya kota atau daerah pada umumnya. Gresik memiliki berbagai macam kesenian, diantaranya adalah Pencak Macan, Tari Mandailing, Seni Dungkah, Molod Bawean, Tari Damar Kurung, Wayang Boemi, kerajinan Damar Kurung, Tari Tayung Raci. Seni dan Budaya khas Kabupaten Gresik banyak yang belum memiliki hak paten. Beragam budaya itu secara hukum masih rawan diakui

oleh daerah lain bahkan berpotensi menimbulkan permasalahan ketika ada daerah atau negara lain yang mengakuinya.

Berdasarkan data di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Kabupaten Gresik menyebut, pada tahun 2016 hanya terdapat empat budaya yang didaftarkan ke pemerintah pusat untuk mendapat hak paten.

Selain merupakan kota Santri, Kabupaten Gresik juga memiliki beberapa kebudayaan dalam lingkup kesenian diantaranya sebagai berikut:

1. Tembang Dolanan

Tembang dolanan dipercaya oleh masyarakat merupakan permainan yang dibawa oleh Sunan Giri, misalnya permainan Jelungan, Bendu Gerit, Ilir-ilir, Jor, Bula Ganti, Tublak-tublak Suweng, dan lain-lain.

2. Damar Kurung

Damar Kurung merupakan salah satu asset budaya Kabupaten Gresik. Lukisan yang digunakan untuk pertunjukan Damar Kurung yang sekarang menjadi ciri khas Kabupaten Gresik adalah seorang pelukis yaitu Mbah Masmundari. Damar Kurung berasal dari Bahasa Jawa, Damar yang berarti lampu dan Kurung yang memiliki arti tutup atau kurung lampu. Damar Kurung adalah kertas yang dilukis, kemudian dibentuk kotak dengan kayu atau bambu berfungsi untuk tutup lampu.



Gambar 2.1 : Damar Kurung

Sumber : <https://www.yourou.id/blog/2017/07/09/damar-kurung-tradisi-lampion-yang-melegenda-di-gresik-jawa-timur/>

3. Seni Tari

1) Tari Damar Kurung

Damar Kurung sebenarnya bukanlah sebuah tarian, melainkan sebutan untuk lampu khas Gresik. Tari Damar Kurung merupakan sebuah bentuk aspirasi untuk melestarikan kesenian Damar Kurung yang menunjukkan keceriaan anak-anak hingga orang tua ketika bermain Damar Kurung.



Gambar 2.2 : Tari Damar Kurung

Sumber : twitter.com/infogresik/status

2) Tari Zavin Mandilingan

Tari Zavin Mandilingan merupakan tarian tradisional khas Kabupaten Gresik yang berasal dari Bawean. Tarian ini hasil akulturasi budaya Arab dalam peralatan dan jenis musik yang digunakan.



Gambar 2.3 : Tari Zavin Mandilingan

Sumber : <http://ramnuketanen.blogspot.com/2013/08/tari-zafin-mandilingan.html>

Tari Zavin Mandilingan awalnya merupakan tarian hiburan yang dipersembahkan untuk raja-raja di istana yang dibawa oleh pedagang-pedagang Arab pada abad 16. Disamping itu juga tarian ini digunakan sebagai media penyebaran agama Islam di Kabupaten Gresik. Ciri khas dari tari Zavin Mandilingan yakni sifat ceria dan hidup yang selalu dibawakan oleh penari.

3) Tari Tayung Raci

Tari Tayung Raci merupakan tarian tradisional yang berasal dari Desa Raci Kulon, Sidayu, Gresik. Tarian ini mengkisahkan tentang kegagahan seorang senopati dalam melawan penjajahan. Tari Tayung Raci diperankan oleh 21 penari yang memakai pakaian ala prajurit jaman dahulu lengkap dengan tombak dan perisainya. Tarian ini juga mendapat akulturasi budaya Arab yang ditandai dengan sholawat Nabi sesuai konsep acara.

4) Tari Pituduh

Tarian ini menceritakan tentang perjuangan Sunan Giri yang berjuang menyebarkan Agama Islam di tanah Jawa. Sunan Giri yang dibesarkan oleh ibu angkatnya dan berguru di Sunan Ampel. Sampai ia mendapat tugas dari Sunan Ampel untuk menimba ilmu di kota Makkah, hingga akhirnya bertemu dengan ayah kandungnya di Aceh yang sedang menyebarkan Agama Islam di sana. Selanjutnya, Sunan Giri di beri segenggam tanah untuk mendirikan pesantren. Gerakan dan lagu dalam tarian ini berirama serta mudah dicerna oleh penikmatnya.



Gambar 2.4 : Tari Pituduh

Sumber : <https://radarsurabaya.jawapos.com/read/2018/01/17/41043/ceritakan-sejarah-sunan-giri-melalui-gerakan>

5) Tari Pencak Macan

Pencak Macan merupakan pengiring arak-arakan pengantin tradisional di Kelurahan Lumpur. Kesenian ini mengandung banyak makna, baik berupa simbolis maupun filosofis. Secara garis besar Pencak Macan merupakan do'a bagi pengantin baru supaya menjadi pasangan yang sakinah, mawaddah, warahmah ditandai dengan adanya simbol dan alat-alat yang digunakan dalam pementasan.



Gambar 2.5 : Pencak Macan

Sumber : <https://www.kompas.com/tag/pencak-macan>

D. Gresik Art Center (Pusat Kesenian Gresik)

Gresik Art Center (Pusat Kesenian Gresik) merupakan sebuah wadah yang menyajikan keragaman seni Kabupaten Gresik yang memiliki tujuan wisata,

pameran dan pagelaran, informasi dan pendidikan, serta promosi kesenian dan tradisi Kabupaten Gresik.

Lingkup kegiatan yang diwadahi dalam *Gresik Art Center* ditentukan sesuai dengan nilai kebutuhan yang ada. Kegiatan tersebut meliputi pameran, pagelaran, pembinaan dan pelatihan, perdagangan, serta promosi kesenian khas Gresik. Dari lingkup kegiatan tersebut dapat disimpulkan fungsi *Gresik Art Center* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai wadah apresiasi seni

Fungsi apresiasi di sini diwujudkan dalam bentuk pertunjukan dan pameran. Seni yang akan digelar dalam pertunjukan diantaranya tari Zavin Mandilingan, tari Damar Kurung, tari Tayung Raci, Pencak Macan, Tari Pituduh, seni sastra yang meliputi puisi, musikalisasi puisi, dan teater. Adapun karya seni yang akan dipamerkan diantaranya lukisan, foto, damar kurung, dan seni instalasi.

2. Sebagai tempat pendidikan dan pelatihan kesenian

Fungsi pendidikan dan pelatihan diwujudkan dalam bentuk *workshop* kesenian dan latihan bersama para pelaku seni. Beberapa seni tersebut diantaranya yakni Tari Damar Kurung, Tari Zavin Mandilingan, Tari Tayung Raci, Pencak Macan, Tari Pituduh, kerajinan Damar Kurung, dan seni lukis.

3. Sebagai destinasi rekreasi seni

Fungsi rekreasi dimaksudkan kepada kegiatan menikmati pertunjukan, pameran, jajanan, serta oleh-oleh khas Gresik untuk menghilangkan kejenuhan atas rutinitas sehari-hari. Pada fungsi ini menyediakan fasilitas pendukung berupa toko yang menjual hasil karya seni maupun kerajinan tangan serta oleh-oleh khas Gresik. Dalam fasilitas ini juga menyediakan *foodcourt* yang hanya menjual makanan khas Gresik yakni, Sego Roomo, Nasi Krawu, Kue Ka'ak, Kopi Racik, Kopi Kopyok dan Kopi Endar.

2.1.2. Tinjauan Arsitektural Objek

Menjelaskan serta memaparkan standar-standar yang harus diterapkan untuk menunjang kegiatan pada rancangan yang ditinjau dari beberapa teori arsitektur. Setiap fasilitas yang menampung kegiatan di *Gresik Art Center* memiliki prinsip-prinsip perancangan yang berbeda.

A. Fasilitas untuk Pameran Karya Seni

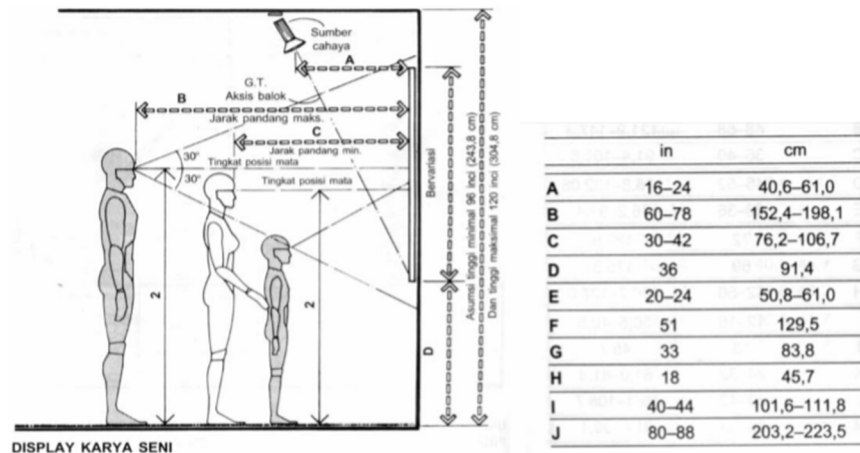
Pada ruang pameran, sistem pencahayaan dan tata letak/lokasi benda-benda koleksi yang dipamerkan sangat berkaitan dengan kebebasan dan kenyamanan pengunjung dari segi visual. Ruang pameran harus memperhatikan organisasi ruang, kualitas cahaya, kemungkinan presentasi materi karya yang dapat

ditampilkan, proporsi ruang, nuansa ruang, finishing dan material pelingkup, kemungkinan fungsi, dll.

1. Ruang dan sirkulasi

Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan ruang pameran untuk menciptakan kualitas yang maksimal sebagai berikut (Chiara, 2001) :

- Area pameran harus memiliki fleksibilitas tinggi untuk menampung pameran dengan beragam layout dan konsep.
- Pencahayaan alami harus dikontrol jika memang diperlukan dan harus difilter untuk mengurangi gelombang panjang matahari masuk.
- Area pameran sebaiknya berdekatan untuk mempermudah pengamanan area dan pengondisian lingkungan.
- Terdapat banyak kemungkinan pengunjung untuk menikmati area pameran karena pengalaman pengunjung dalam pameran menjadi dimensi aktif dalam area pameran untuk membuat pengunjung ingin kembali lagi.
- Tinggi minimal dinding *display* 3,7 meter dengan tinggi plafon untuk area pameran seni kontemporer 12 meter.



Gambar 2.6 : Standarisasi display karya seni

Sumber : Julius Pano & Martin Zelnik, 2003: 138

- Terdapat dua buah pintu keluar pada area pameran, selain untuk alasan keamanan juga memperbanyak kemungkinan layout dan sirkulasi.



Gambar 2.7 : Sirkulasi ruang pameran

Sumber : Susanto, 2004 : 284

2. Materi karya

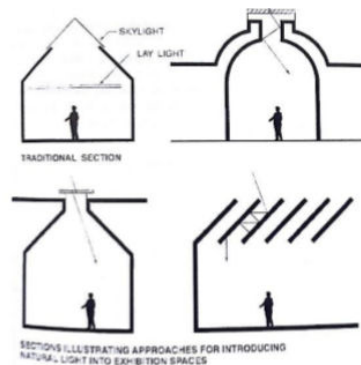
Materi karya yang dipamerkan akan berpengaruh pada penataan dan layout ruang serta kualitas pameran. Dalam penataan layout ruang pameran harus mempertimbangkan hal-hal berikut (Susanto, 2004) :

- a. Karakteristik seni
- b. Fungsi
- c. Media karya
- d. Komposisi desain
- e. Tema karya
- f. Aliran seni
- g. Ukuran karya seni

3. Pencahayaan

Pencahayaan dalam ruang pameran memiliki peran sangat penting untuk menciptakan nuansa dan kualitas ruang pameran. Pencahayaan terhadap setiap materi karya seni pun berbeda-beda agar karakteristik masing-masing materi karya seni dapat maksimal. Pencahayaan dibagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami (*natural lighting*) dan pencahayaan buatan (*artificial lighting*).

a. Sistem Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)



Gambar 2.8 : Teknik Pencahayaan Alami Ruang Pameran

Sumber : Time Saver Standard For Building Types - Fourth Edition

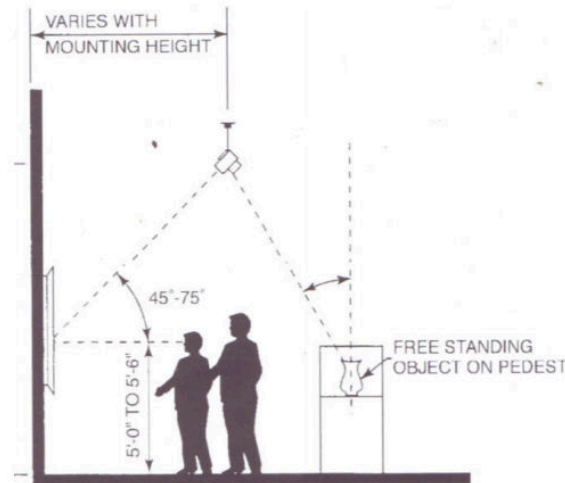
Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan dengan memanfaatkan pencahayaan alami sebagai berikut (Satwiko, 2009) :

- 1) Pembayangan harus diperhatikan agar cahaya matahari yang masuk tidak langsung masuk ke dalam ruangan dan mengenai materi karya seni secara langsung tetapi memantul terlebih dahulu.
- 2) Letak bukaan dan dimensi bukaan berpengaruh pada seberapa besar cahaya matahari yang akan masuk ke dalam ruangan dengan mempertimbangkan luas ruangan dan seberapa banyak cahaya optimal yang dibutuhkan ruangan.

- 3) Tekstur dan warna ruangan berpengaruh pada seberapa baik cahaya yang masuk dapat dipantulkan agar seluruh sudut ruangan mendapat cahaya dan ruangan terdefinisi dengan jelas.

b. Sistem Pencahayaan Buatan (*Artificial Lighting*)

Pencahayaan buatan merupakan segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti lilin, obor, dan lampu (Satwiko, 2009).



Gambar 2.9 : Teknik Pencahayaan Buatan Ruang Pameran

Sumber : Time Saver Standard For Building Types - Fourth Edition

Table 2.1. Standar Light Level Ruang Pameran

Ruang	Material Pameran	Light Level (fc)
Pameran Sangat sensitif	Karya pada kertas/print, tekstil, kulit	5 - 10
Pameran Sensitif	Lukisan dan bahan kayu	15 - 20
Pameran Tidak Sensitif	Kaca, batu, keramik, besi	30 - 50
Penyimpanan Karya		5

(Sumber : Time-Saver Standard For Building Types - Fourth Edition)

Pencahayaan buatan berdasarkan sistem pencahayaannya terbagi menjadi beberapa sistem diantaranya sebagai berikut:

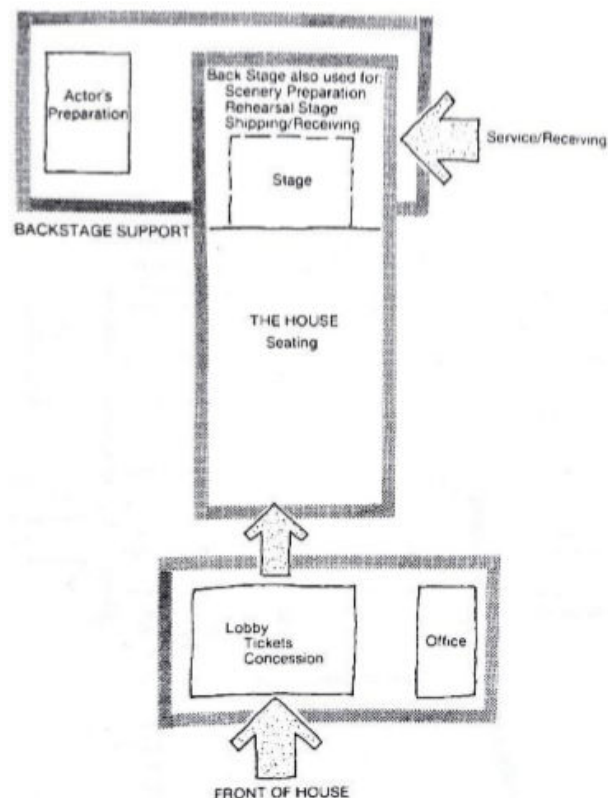
- 1) Penerangan Umum (*General Lighting*), merupakan sistem pencahayaan yang paling umum digunakan dengan iluminasi cahaya merata ke seluruh sudut ruangan.
- 2) Penerangan Ambien (*Ambient Lighting*), merupakan sistem pencahayaan tidak langsung yang memantulkan cahaya ke plafon atau ke dinding sehingga luminasi yang dihasilkan lebih rendah namun cahaya yang diterima ruangan merata dan memberi suasana ruang yang baik.

- 3) Penerangan Aksent (*Accent Lighting*), merupakan sistem pencahayaan yang menonjolkan suatu bagian tertentu dari sebuah ruang. Besar kuat cahaya hendaknya 10x lebih tinggi dari pencahayaan sekitar. Sistem ini biasanya menggunakan metode *track lighting* atau *downlight* dan cocok jika digunakan pada ruang pameran untuk memberi aksent pada setiap karya seni yang ditampilkan.
- 4) Penerangan Dekoratif (*Decorative Lighting*), merupakan sistem penerangan dimana sumber cahaya merupakan objek untuk menambah keindahan ruang.

B. Fasilitas untuk Pagelaran atau Pertunjukan Seni

Kegiatan pementasan atau pagelaran terdapat tiga bagian yaitu:

- Bagian penerimaan, terdiri dari pintu masuk, loket pembelian tiket, ruang tunggu.
- Bagian auditorium, terdiri dari ruang tempat duduk penonton.
- Bagian panggung, terdiri dari panggung, ruang musik, ruang ganti/ruang persiapan.



Gambar 2.10 : Organisasi Ruang Area Pertunjukan

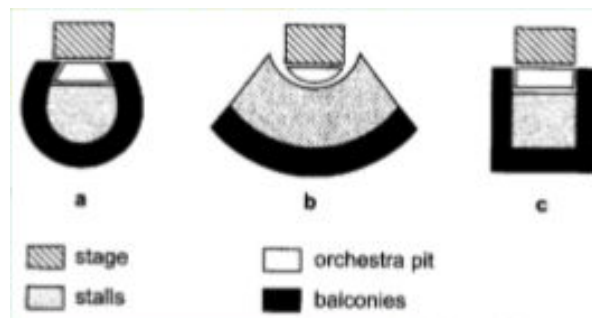
Sumber : Time Saver Standard For Building Types - Fourth Edition

1. Bagian Penerimaan (*Front Of House*)

Front of House merupakan zona publik dan terbagi menjadi dua bagian yaitu:

- a. Ruang Publik
 - *Entrance lobby* dan *drop-off*
 - Foyer dan sirkulasi pengunjung
 - *Box Office* dan loket tiket
 - Resepsionis dan konter informasi
 - *Exhibition area*
 - Tempat penitipan barang (*Cloakroom*)
 - Toilet
- b. Ruang Pendukung
 - Kantor keamanan
 - Ruang pertolongan pertama
 - Ruang *Cleaning Service*

2. Auditorium Seating



Gambar 2.11 : Format Auditorium untuk Opera, Tari, dan Musik

Sumber : jokosarwono.files.wordpress.com

a. Kepadatan Jumlah Tempat Duduk

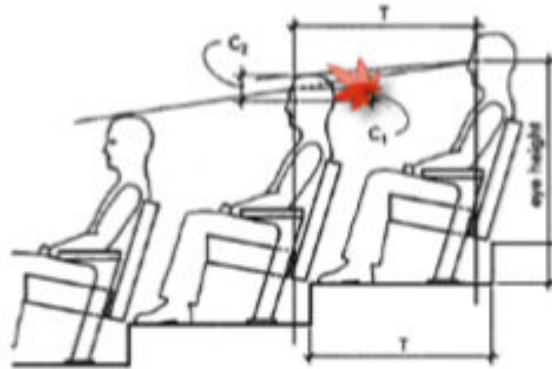
Dalam penempatan tempat duduk tradisional, jumlah maksimum dalam baris penonton ialah 22 kursi untuk 2 buah *gangway* di tiap ujung baris, dan 11 kursi untuk satu *gangway* di satu sisi saja.

b. Spasi Baris ke Baris

Spasi dikondisikan oleh jarak antara sandaran kursi terdepan dengan dudukan bagian depan kursi belakangnya. Dimensi kritis adalah saat orang melintasi yang barisan kursi. Untuk tempat duduk tradisional minimum adalah 300 mm. untuk Continental seating jarak tidak kurang dari 400 mm dan tidak lebih dari 50 mm.

e. *Sightline*

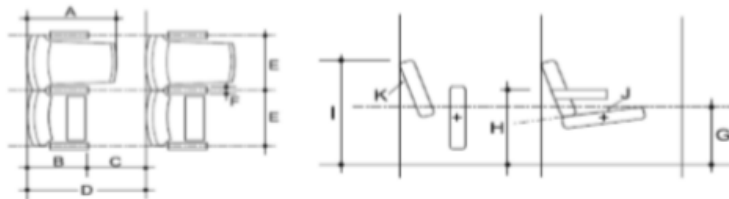
Kenyamanan penonton yang mencakup dari segi visual maupun audionya dalam ruang pertunjukan harus diperhatikan. Penonton harus bisa menikmati pertunjukan dengan jelas dari segi visual maupun audio.



Gambar 2.15 : Garis Pandang Penonton

Sumber : jokosarwono.files.wordpress.com

f. Tempat Duduk



Dimension	Description	Minimum	Maximum	Drawn as
A	Overall seat depth	600mm	720mm	650mm
B	Tipped seat depth (same as length of arm)	425	500	450
C	Seatway (unobstructed vertical space between rows)	305		400
D	Back-to-back seat spacing	760		850
E	Seat width for seats with arms	500	750	525
	Seat width for seats without arms	450		
F	Armrest width	50		50
G	Seat height	430	450	440
H	Armrest height	600		600
I	Seatback height	800	850	800
J	Seat inclination from horizontal	7°	9°	7°
K	Back inclination from vertical	15°	20°	15°

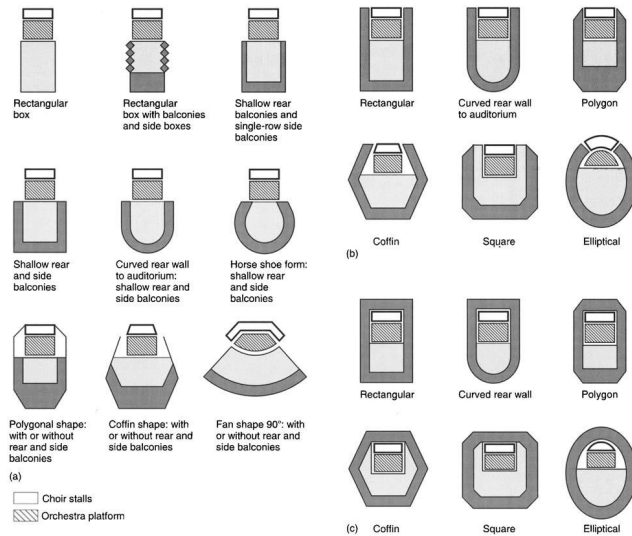
Gambar 2.16 : Petunjuk dimensi untuk tempat duduk

Sumber : David, 2003

3. Bagian Panggung

a. Tata panggung

Dalam mendesain panggung, hal yang dilakukan pertama kali adalah memilih karakteristik panggung yang spesifik, kemudian menentukan skala pementasan yakni skala besar, skala sedang, atau skala kecil.



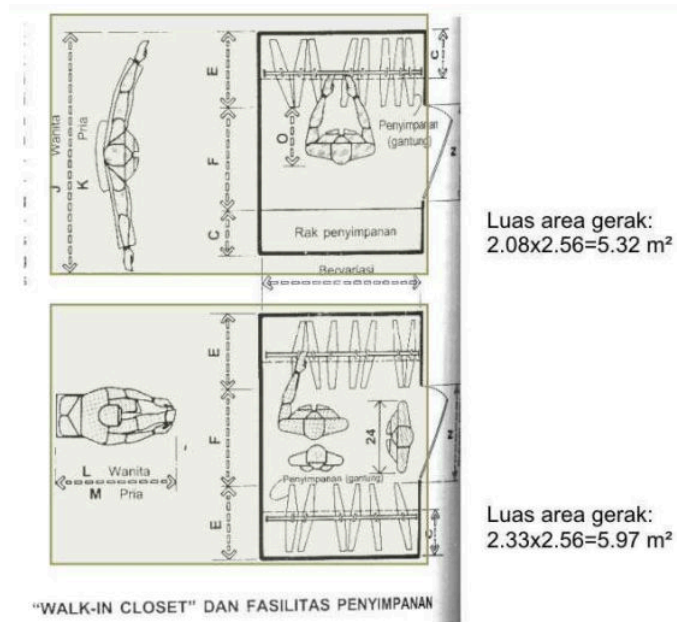
Gambar 2.17 : Petunjuk dimensi untuk tempat duduk

Sumber : David, 2003

b. Backstage

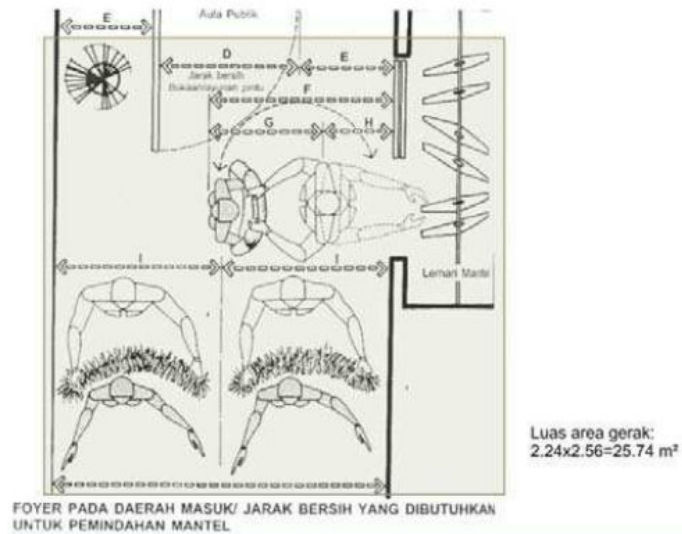
Ruang *backstage* merupakan ruang pendukung ketika sedang ada pertunjukan. Fasilitas pada backstage antara lain:

1) Ruang rias



Gambar 2.18 : Area Pakaian

Sumber : Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979



Gambar 2.19 : Area Ganti Artis

Sumber : Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979

2) Pintu panggung atau *entrance* artis

Pintu masuk termasuk dalam lobby yang terpisah dan disertakan kanopi. Syarat yang harus diperhatikan yaitu:

- Terdapat akses langsung menuju panggung tanpa melalui ruang lainnya
- Terdapat akses masuk menuju ruang latihan
- Terdapat *stand security* yang dipantau oleh *control room*

4. Utilitas

a. Akustik

Dalam perancangan ruang pertunjukan, akustika ruangan juga mempengaruhi ukuran dan bentuk seperti letak ruang control. Pemilihan material pelapis, pemilihan speaker, dan pemilihan pintu dan jendela. Ada beberapa aspek dalam akustika ruang diantaranya sebagai berikut:

1) *Room acoustic*

Aspek ini berbicara mengenai interior ruang pertunjukan dan desain panggung yang bertujuan untuk menciptakan atmosfer akustik yang baik serta dapat menyesuaikan dan menampung lebih dari satu tipe pertunjukan.

2) *Sound and vibration isolation*

Aspek ini dibutuhkan untuk menjaga ketenangan dalam ruang pertunjukan dan menghindari suara dari luar yang masuk sehingga dapat mengganggu pertunjukan.

3) *Mechanical services noise and vibration control*

Aspek ini dibutuhkan untuk melayani bangunan kontemporer dalam mengolah siste kelistrikan dan air sebagai sumber suara dan getaran.

Untuk mengurangi noise akibat sistem mekanikal dan sistem lain, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan diantaranya:

- Membuat saluran yang besar dan memotong ruang dengan memberi dan menyerap suara.
- Meletakkan ruang mekanikal jauh dari ruang pertunjukan, menggunakan saluran yang panjang merupakan cara paling mudah dan murah untuk menjauhkan noise akibat sistem HVAC.
- Menghindari meletakkan kamar mandi atau fasilitas dengan sistem pemipaan menempel pada ruang pertunjukan.

4) *Electroacoustics*

Aspek ini digunakan pada banyak bangunan musik kontemporer dan teater musical dengan desain yang sangat memperhatikan kejelasan dalam berbicara dan bermusik.

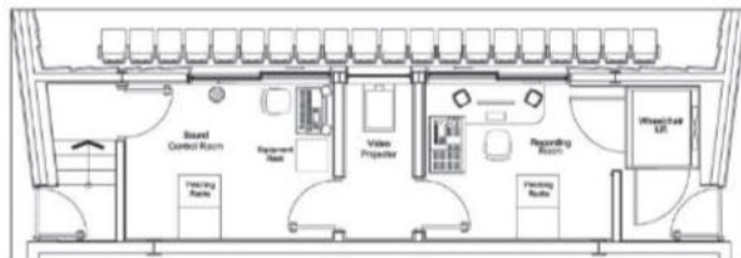
b. *Lighting*

Pengaturan lighting memiliki karakteristik berdasarkan fungsinya. Untuk tingkat iluminasi pada gedung pertunjukan yaitu sebesar 100 lux, sedangkan untuk ruang lain seperti *foyer/hall* yaitu 200 lux (Mirayani, 2008). Pencahayaan dalam auditorium meliputi:

- Pencahayaan pengisi acara
- Pencahayaan darurat
- Pencahayaan untuk bekerja
- Blue lights

c. Ruang Kontrol

Ruang control biasanya terletak di bagian belakang tengah dari sebuah auditorium dimana operator memiliki pandangan yang tidak terganggu menuju panggung. Pada gedung pertunjukan, ruang control lebih mencakup kepada pengaturan lighting dan latar dengan dimensi minimal lebar 3 m, panjang 2,5 m, dan tinggi 2,4 m.



Gambar 2.20 : Ruang Kontrol Gedung Pertunjukan

Sumber : Strong, 2010

C. Fasilitas untuk Pembinaan dan Pelatihan Kesenian

Ruang latihan dibagi menjadi beberapa ruang sesuai dengan kriteria kebutuhan fungsinya, yakni ruang latihan tari dan teater, latihan musik, dan ruang seni.

1. Ruang latihan tari dan teater

Beberapa persyaratan ruang latihan tari dan teater diantaranya sebagai berikut:

- a. Ukuran ruang latihan tari tidak boleh kurang dari 17m x 17m cukup untuk menampung 36 orang.
- b. Bahan lantai menggunakan *tounge and groove maple*, bebas dari besi dan alat elektrikal.
- c. Ketinggian langit-langit harus mencapai 6,7 meter dan proporsional dengan ruangan sehingga memberi kesan tinggi ketika melompat.
- d. Ruangan harus mempunyai cermin dinding dan tirai minimal selebar 6 meter.

2. Ruang latihan musik

Beberapa persyaratan ruang latihan musik diantaranya sebagai berikut:

- a. Ukuran ruangan-ruangan latihan musik hendaknya bervariasi untuk latihan secara kelompok dan individu.
- b. Pintu dan jendela kedap suara.
- c. Ruangan harus memiliki waktu dengung yang optimum, pendistribusian suara dan menghindarkan suara yang tidak diinginkan.
- d. Harus memiliki pencahayaan alami dan ber-AC.

Adapun beberapa persyaratan ruang penyimpanan instrumen musik adalah sebagai berikut:

- a. Harus memberikan keamanan dan pengawasan.
- b. Alat instrumen yang besar disimpan di ruang latihan bersama atau rak khusus yang beroda sehingga mudah untuk memindahkannya.
- c. Area penyimpanan alat musik harus memiliki buffer dari ruang musik. Gudang penyimpanan alat musik menjadi area pemisah untuk meminimalkan gangguan suara terhadap ruang yang lain.
- d. Ruang harus memiliki lantai yang datar dan pintu dengan lebar 180 cm.
- e. Harus memiliki pencahayaan alami.

3. Ruang seni

Beberapa persyaratan ruang seni diantaranya sebagai berikut:

- a. Ruang seni membutuhkan tempat penyimpanan barang yang strategis untuk mempermudah dalam pengakomodasian.

- b. Permukaan meja seperti *counter* dan meja berukuran besar adalah kebutuhan belajar bersama.
- c. Didalam ruang seni hendaknya mempunyai tempat wastafel persegi di meja *counter*.
- d. Area basah harus memakai lantai granit dan memiliki saluran air.

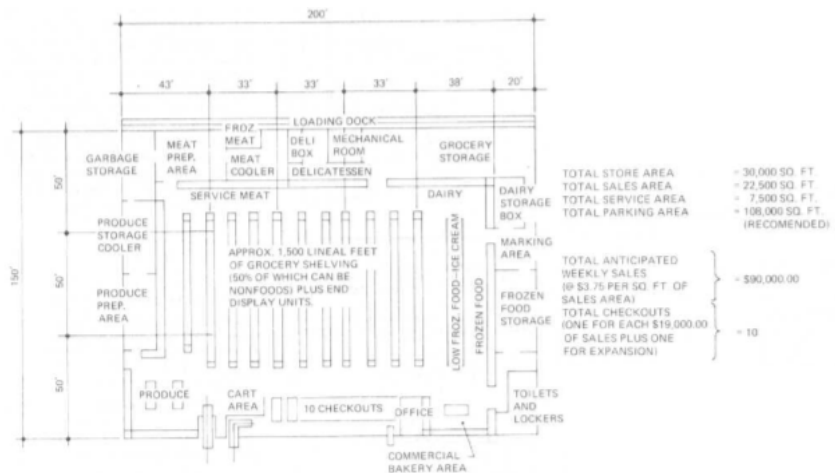
D. Fasilitas untuk Perdagangan

Fasilitas untuk perdagangan terdiri dari dua jenis yaitu retail pusat oleh-oleh dan *foodcourt*.

1. Retail pusat oleh-oleh

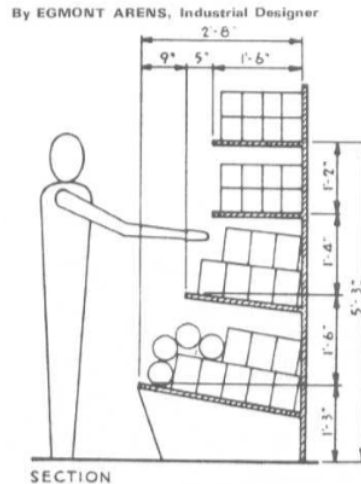
Persyaratan umum bagian pusat perbelanjaan diantaranya sebagai berikut (Ibid, 53) :

- a. Terdiri dari pintu masuk yang lebar, dan bagian depan yang terbuka dengan pandangan yang menarik di bagian depan pada semua tingkatan.
- b. Ketinggian dari lantai hingga ke bagian bawah pelat struktur tidak perlu berlebihan hanya sekitar 4 meter hingga 5 meter. Ketinggian tersebut harus memungkinkan untuk ruang saluran dan saluran asap dengan ketinggian langit-langit yang dapat diterima (katakanlah 3,66 meter), kedalaman balok dalam konstruksi juga harus dipertimbangkan sebagai pembatas ruang bebas yang tersedia.



Gambar 2.21 : Typical Free-standing Supermarket

Sumber : Time Saver Standard For Building Types - Second Edition



Gambar 2.22 : Standard Rak Supermarket

Sumber : Time Saver Standard For Building Types - Second Edition

2. Foodcourt

Standar dimensi dan jarak sirkulasi area makan adalah sebagai berikut:

- 0,83 m² per orang, makanan yang disajikan terbatas menurut pola yang ada.
- 1,2 - 1,4 m² perorang dilayani oleh pelayan.
- Pergeseran maju mundur kursi antara 100 - 200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi pelanggan berdiri 300 mm.
- Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang yang disebut jalur pelayan dengan jarak 1.350 mm.

Jalur sirkulasi untuk pengunjung dan staf harus direncanakan untuk meminimalisir berbagai gangguan. Pilihan penataan tempat duduk pada umumnya :

- Dekat jendela dan dinding luar.
- Mengelilingi batas luar dengan ruang kecil dalam satu ruang dan area pribadi.
- Dekat dengan fitur yang menarik atau berbagai display.
- Posisi yang kurang menguntungkan membutuhkan desain yang bagus untuk meminimalkan gangguan.
- Lokasi dekat dengan pintu kursi menghadap ke dalam.
- Lokasi area pelayanan sebagian disembunyikan oleh layar dekoratif atau ornamen.
- Lokasi pada ruang tengah perlu mengecilkan partisi untuk membagi ruang tanpa mengisolasi area tersebut.

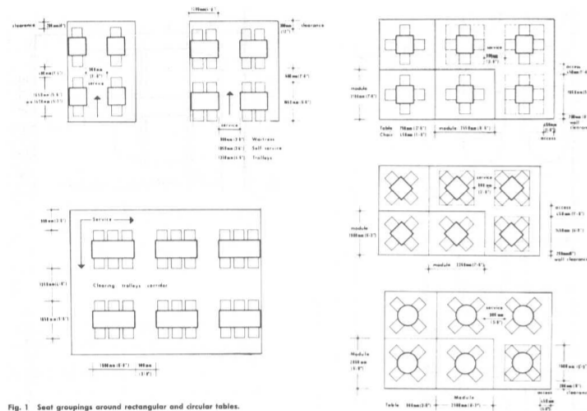


Fig. 1 Seating groupings around rectangular and circular tables.

Gambar 2.23 : Modul Penataan Meja

Sumber : Time Saver Standard For Building Types - Second Edition



Gambar 2.24 : Dapur yang lengkap/padat

Sumber : Neufert, Data Arsitek, 2002

2.1.4. Tinjauan Pengguna (User)

Adapun pengguna yang nantinya menggunakan *Gresik Art Center* diantaranya sebagai berikut:

A. Pelaku Seni (seniman)

Pelaku seni atau seniman merupakan pengguna tetap yang akan menggunakan *Gresik Art Center*. Pelaku seni terdiri dari beberapa cabang kesenian diantaranya Tari Damar Kurung, Tari Zavín Mandilingan, Tari Tayung Raci, Pencak Macan, kerajinan Damar Kurung, seni lukis, dan Teater.

B. Pengelola

Pengelola terdiri dari Direktur, Kepala Divisi, Subdivisi, dan staff tiap divisi

C. Pengunjung

Pengunjung dikategorikan menjadi dua, pengunjung umum dan pengunjung khusus yang terdiri dari wisatawan lokal dan penikmat seni.

D. Pedagang

Pada rancangan *Gresik Art Center* terdapat dua jenis fasilitas perdagangan yakni pusat oleh-oleh khas Gresik dan *foodcourt* yang menjual makanan khas Gresik.

2.1.5. Studi Preseden

A. Deskripsi *Sangkring Art Space*

Sangkring Art Space adalah galeri seni terbuka di Jalan Nittiprayan 88 RT 1 RW 2, Ngestiharjo Kasihan, Bantul. Galeri *Sangkring Art Space* didirikan oleh Putu Sutawijaya pada 31 Mei 2007. Galeri ini bertujuan dan mendorong langkah kreatif di dunia seni rupa di masa depan. Dengan latar belakang tersebut, *Sangkring Art Space* senantiasa terbuka bagi generasi tua dan muda, pemula dan ahli dengan tersedianya ruang kreativitas untuk berkarya.

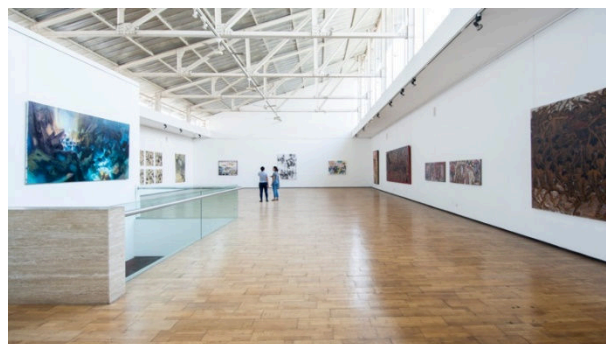
Galeri *Sangkring Art Space* memiliki ruang pameran yang cukup luas untuk berbagai acara seni. Galeri tersebut mengadopsi system open-ended management. Galeri tersebut terbuka untuk bekerja sama dengan pihak-pihak luar. Walaupun kepada tawaran-tawaran untuk bekerjasama dalam proyek seni. Fasilitas-fasilitas pada Galeri *Sangkring Art Space*:

a. Ruang Galeri Variatif

Sangkring memiliki tiga macam galeri dengan setiap fungsi galeri yang berbeda:

1. *Sangkring Art Space*

Galeri ini terletak pada bagian paling depan dan merupakan galeri terbesar pada bangunan *Sangkring*. Galeri *Sangkring Art Space* merupakan galeri yang disediakan untuk memuat pameran yang cenderung bersifat lebih special dengan jangka waktu pameran yang lebih Panjang atau lama. Galeri ini juga memberikan atmosfir yang lebih formal dengan konsep ruangan yang tidak memiliki sekat untuk pembatas.



Gambar 2.25 : *Sangkring Art Space*

Sumber: <https://oumagz.com/ou-chill/sangkring-one-stop-art-space/>

2. Sangkring Art Project

Galeri ini terletak pada tengah ruang yang memberikan kesempatan untuk pameran lintas disiplin seni dengan konsep ruang semi terbuka. Ruang galeri ini berukuran lebih kecil dibandingkan dengan Galeri *Sangkring Art Space* dan menampung pameran dengan jangka waktu yang lebih singkat.



Gambar 2.26 : Sangkring Art Project

Sumber: budinddharmawan.wordpress.com

3. Bale Banjar

Bale Banjar terletak pada bagian paling belakang bangunan dengan bangunan yang memiliki aksen budaya. Ruang galeri ini dibangun sebagai *public space* dan dipisahkan dengan sekat-sekat. Galeri cocok sebagai pameran yang memiliki sebuah alur cerita. Ruang ini sangat memungkinkan untuk pameran kolektif, lokakarya, pertunjukan seni atau kegiatan seni lain.



Gambar 2.27 : Galeri Bale Banjar

Sumber: <https://sangkringart.com/profile-3/bale-banjar/>



Gambar 2.28 : Tempat Pertunjukan Galeri Bale Banjar

Sumber: <https://budinddharmawan.wordpress.com>

b. Art Shop

Art Shop merupakan suatu hal yang sama dengan merchandise store yang merupakan fasilitas yang lumrah bagi sebuah ruang seni. Namun, yang membedakan *merchandise store* pada umumnya dengan *art shop* ini adalah bagaimana *art shop* cenderung lebih luas daripada ruang kreatif lainnya, sehingga membuat display karya lebih menarik. *Art shop* menawarkan berbagai produk seni yang dapat pengunjung beli seperti buku, *menchandise*, aksesoris, dan lain-lain.

c. Homestay

Homestay disediakan sebagai tempat penginapan bagi para seniman yang residensi ataupun sedang berkunjung ke *Sangkring Art Space*. Sangkring menyediakan kamar penginapan dengan standar hotel dengan dihiasi karya seniman muda yang diaplikasikan pada dinding ataupun perabotan kamar. Terdapat kamar dengan studio tersendiri yang diperuntukkan bagi para seniman yang ingin berkarya. Homestay pada Sangkring tidak hanya untuk seniman atau pecinta seni saja, namun setiap pengunjung dapat menginap di *homestay* ini.

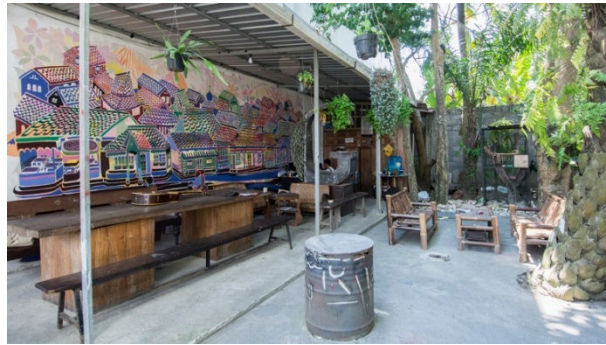


Gambar 2.29 : Homestay

Sumber: <https://oumagz.com/ou-chill/sangkring-one-stop-art-space>

d. Warung Sangkring

Diantara berbagai fasilitas yang ada, bangunan *Sangkring Art Space* ini juga memiliki tempat yang menyediakan makanan dan minuman. Tempat ini dinamakan warung Sangkring. Fungsi warung Sangkring ini hampir sama dengan *foodcourt* atau kantin pada umumnya. Warung Sangkring ini memiliki konsep semi terbuka. Tempat ini memberikan atmosfir seperti café sehingga membuat pengunjung nyaman dan dapat memancing daya fikir seni. Tempat ini juga dapat digunakan sebagai tempat diskusi antar pengunjung, baik seniman maupun pengunjung biasa. Tempat ini juga sering digunakan sebagai kegiatan *jamming session* pada malam hari.



Gambar 2.30 : Warung Sangkring

Sumber: <https://oumagz.com/ou-chill/sangkring-one-stop-art-space/>

e. Mini Library dan Studio Musik

Perpustakaan kecil dan studio musik ini merupakan ruangan penunjang yang hanya dapat dikunjungi dengan perjanjian terlebih dahulu. Perpustakaan kecil pada bangunan Sangkring ini berisikan koleksi buku seni rupa. Sedangkan untuk studio musik, dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap yang dapat digunakan oleh seniman atau musisi.

B. Tinjauan Arsitektural *Sangkring Art Space*

a. Fasad

Pada fasad bangunan *Sangkring Art Space* menggunakan konsep yang mengekspos struktur pada bangunan sebagai tampilan, tanpa adanya warna yang terlihat cukup mencolok. Bangunan ini sengaja menggunakan fasad yang berbeda dibandingkan dengan bangunan sekitarnya. Fasad bangunan ini sekaligus menunjukkan suatu ketenangan, dimana galeri identik dengan sesuatu yang tenang.



Gambar 2.31 : Fasad Sangkring Art Space

Sumber: artspace.id

b. Konsep bangunan

Dalam konsep bangunan *Sangkring Art Space*, jendela ditempatkan sebagai penerus dinding karena fungsi bangunan ini sendiri sebagai ruang pameran. Jendela ini untuk digunakan untuk memaksimalkan pencahayaan alami pada siang hari.



Gambar 2.32 : Konsep Jendela Galeri

Sumber: Sangkring Art Space

c. Eksterior

Arsitek yang merancang *Sangkring Art Space*, Eko Prawoto juga mencoba memberikan kekuatan komunikasi sebagai Bahasa penerjemah arsitektur pada karya-karyanya untuk dapat selaras dan harmoni dengan lingkungan sekitar tanpa mengurangi keunikan dan kekhasan. Selaras dan harmoni pada lingkungan ini dapat ditunjukkan dalam pengambilan konsep ekspose struktur tanpa menggunakan warna mencolok atau hanya menggunakan warna-warna alam. Sehingga, melalui konsep dan warna yang diterapkan pada bangunan ini, bangunan terlihat selaras dengan lingkungan.



Gambar 2.33 : Lingkungan Sekitar Sangkring Art Space

Sumber: Sangkring Art Space

2.2. Tinjauan Pendekatan Desain

2.2.1. Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain

Arsitektur Ikonik didefinisikan sebagai arsitektur yang berfungsi sebagai ‘penanda tempat’ dan ‘penanda zaman’ (Pawitro, 2012). Arsitektur Ikonik memiliki kata kunci di dalamnya yaitu Icon dan Iconic serta Arsitektur dan Bangunan. Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia (Sadely, 1986) *Icon* berarti: tanda atau penanda, ada juga yang berarti: gambar(an) atau tanda dari orang suci. *Iconic* memiliki arti: yang mempunyai tanda, atau objek yang menjadi penanda (baik tempat maupun waktu). Dalam kamus bahasa Inggris (Oxford, 1981) *Icon* diartikan sebagai penanda tempat dan penanda zaman atau era dalam kebudayaan manusia. Pengertian Arsitektur Ikonik adalah karya arsitektur atau bangunan yang dapat dijadikan sebagai penanda tempat di lingkungan sekitarnya.

Dalam bukunya “*Design In Architecture*” tahun 2009, Broadbent menyebutkan bahwa untuk pendekatan bentuk terbagi dalam empat kategori yaitu:

1. Pendekatan Pragmatik (*Pragmatic Approach*), yaitu pendekatan perancangan bentuk melalui tahap coba-coba (*trial and error*).
2. Pendekatan Ikonik (*Iconic Approach*), yaitu pendekatan merancang bentuk melalui tradisi, empirik dan kebiasaan yang dilakukan berdasarkan kesepakatan sosial. Pendekatan Ikonik ini kemudian dikembangkan sebagai pendekatan Tipologis.
3. Pendekatan Analogik (*Analogic Approach*), yaitu pendekatan perancangan bentuk dengan melihat analogi alam atau gejala/fenomena alamiah.
4. Pendekatan Kanonik/Geometrik (*Canonic Approach*), yaitu pendekatan perancangan bentuk melalui kaidah-kaidah: geometrik, matematis, keteraturan (*orders*), modul, dsb. Pendekatan Kanonik pada saat sekarang ini berkembang menjadi pendekatan Sintaksis yaitu bahasa bentuk.

Sehingga dalam pendekatan ikonik bentuk dari bangunan dalam suatu tempat umumnya hadir secara terus-menerus dalam rentang waktu yang sangat lama, bahkan sering hadir pula di berbagai daerah di sekitarnya atau bahkan sangat berjauhan. Peniruan yang berulang tersebut mengakibatkan terbentuknya image dalam masyarakat yang bersangkutan bahwa bentukan tersebut merupakan bentukan yang ideal untuk mereka yang perlu dipertahankan, sehingga membentuk tipologi-tipologi bangunan.

Pendekatan ini merupakan suatu metode baru dalam penciptaan bentuk. Bentuk tidak lagi diciptakan secara pragmatis, tetapi dengan cara mengacu kepada bentukan yang sudah ada sebelumnya. Pendekatan Arsitektur Ikonik berawal dari identitas yang akan diangkat. Identitas inilah yang kemudian menjadi sebuah tipologi dan berkaitan dengan pendekatan Arsitektur Ikonik. Identitas sendiri dibagi menjadi tiga tipe yaitu:

1. Identitas etnik-langgam : berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu etnik/suku bangsa tertentu. Misalnya Joglo pada bangunan Jawa, tatanan spasial pada arsitektur Bali.
2. Identitas keagamaan : berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu kelompok agama tertentu. Misalnya kubah pada masjid, salib pada gereja, dan stupa pada vihara.
3. Identitas fungsi : berkaitan dengan fungsi kegiatan utama bangunan. Misalnya bentuk donat pada perusahaan donat, bentuk-bentuk etalase pada pusat perbelanjaan.

Menurut Pawitro (2012) bangunan ikonik memiliki tiga ciri utama antara lain:

1. Memiliki skala bangunan relatif besar dan cenderung megah
2. Memiliki bentuk atraktif/menarik, sehingga mudah dikenal maupun diingat oleh orang banyak
3. Memiliki unsur kekuatan bangunan yang tinggi/berumur panjang.

Dalam upaya membangun identitas suatu tempat/ lingkungan/ kawasan/ kota bangunan ikonik memiliki satu ciri penting selain tiga ciri utama tersebut, yaitu berlokasi pada tempat yang strategis atau cocok, biasanya ditempatkan pada lahan yang berdekatan dengan persimpangan jalan, taman atau ruang terbuka yang besar, di sekitar alun-alun kota, dan di sekitar titik berkumpulnya aktivitas manusia (node), sehingga mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat banyak dan lingkungan sekitarnya.

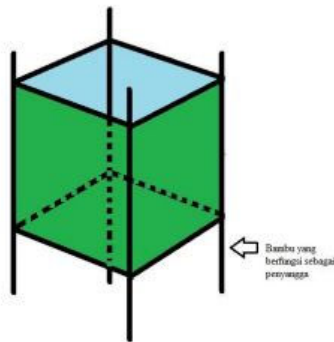
Berdasarkan pemaparan jurnal reka karsa arsitektur Itenas oleh Rahadian, dkk. (2013) mengenai kajian karakteristik bangunan ikonik pada gedung Puspa IPTEK Kota Baru Parahyangan, terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan

sebagai acuan bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan arsitektur ikonik. Aspek-aspek tersebut antara lain:

1. Sesuatu yang baru pada zamannya (*the new idea*)
2. Bentuk yang atraktif (*attractive form*)
3. Bentuk yang simetris pada bangunan (*simetrical form*)
4. Elemen berulang pada fasad (*continuous rhythm*)
5. Pencapaian bangunan yang menciptakan vista secara visual (*visual framing*)
6. Proporsi dan skala bangunan yang sempurna (*perfect scale and proportion*)

Dalam perancangan *Gresik Art Center* ini merepresentasikan Damar Kurung sebagai dasar dari ikonik. Hal ini dikarenakan Damar Kurung merupakan ikon budaya masyarakat Gresik yang memiliki beberapa dimensi fungsi, baik secara etika maupun estetika. Ada beberapa elemen yang terkandung di dalam Damar Kurung diantaranya sebagai berikut :

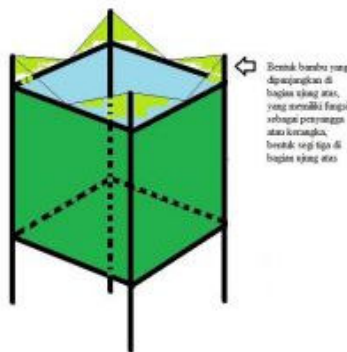
- Penyangga Damar Kurung yang terbuat dari bambu membentuk segi empat.



Gambar 2.34 : Kerangka Damar Kurung

Sumber : Brikolase

- Ujung bagian atas Damar Kurung memiliki bentuk segitiga mengerucut yang merupakan simbol dari konsep Ketuhanan, dimana kehidupan itu semakin ke atas semakin mengerucut kepada Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 2.35 : Kerangka Damar Kurung

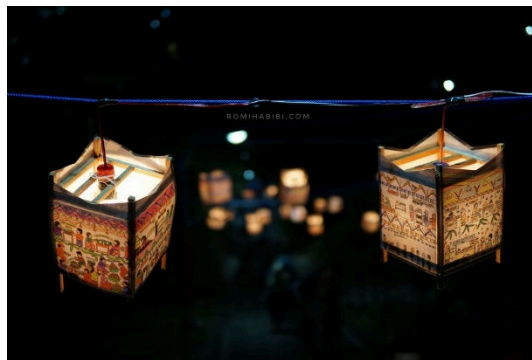
Sumber : Brikolase

- Penutup berupa lukisan yang menggambarkan rekam jejak kebudayaan masyarakat Gresik yaitu kejadian-kejadian dalam kehidupan sosial masyarakat yang menimbulkan perubahan terhadap kebudayaan sehingga muncul kebudayaan baru yang merupakan hasil penyesuaian kondisi masyarakatnya.





Gambar 2.36 : Damar Kurung karya Masmundari
Sumber : Brikolase

- Lampu di bagian dalam sebagai lentera penerang.



Gambar 2.37 : Damar Kurung
Sumber : <https://romihabibi.com/2018/06/03/lentera-unik-yang-khas-berasal-dari-gresik/>

Tabel 2.2 Pengejawantahan Damar Kurung ke dalam desain *Gresik Art Center*

Elemen	Aplikasi	Contoh Gambar
Kerangka sebagai penyangga	Mengekspos kolom bagian luar bangunan	 <p>Gambar 2.38 : Kolom bangunan terekspos Sumber: www.nobelconsultant.com</p>
Bentuk segitiga pada bagian ujung atas Damar Kurung	Atap bangunan berbentuk zig-zag atau segitiga berulang	

		Gambar 2.39 : Atap ISTORA senayan Sumber: https://twitter.com/giewahyudi/
Penutup Damar Kurung berupa lukisan	Dinding bangunan bermotif dengan kombinasi kaca	 Gambar 2.40 :Dinding kombinasi kaca & ACP Sumber : https://kencanapanelindo.com
Lampu sebagai lentera	Pemaksimalan penerangan di bagian dalam bangunan.	 Gambar 2.41 : West Java Art&Culture Center Sumber: https://inspiratio.id/projects/west-java-art-cultural-centre

2.2.2. Studi Preseden



Gambar 2.42 : Bangunan Puspa IPTEK Sundial Bandung

Sumber: <https://www.rumahku.com/artikel/read/puspa-iptek-sundial-museum-iptek-ikonik-kota-bandung-408744>

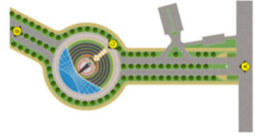
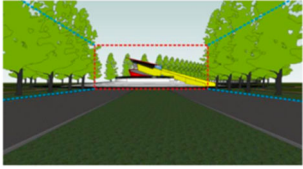
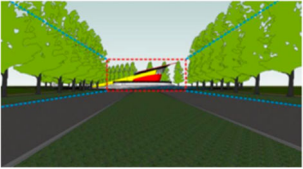
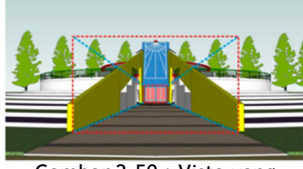
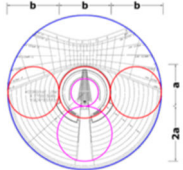
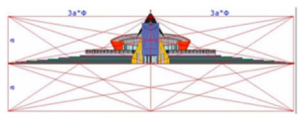
Puspa IPTEK Sundial merupakan wahana Pendidikan yang terletak di kawasan Kota Brau Parahyangan, Padalarang, Bandung. Desain Puspa IPTEK Sundial memiliki warna yang mencolok dan arsitektur bangunan yang tidak seperti pada umumnya. Museum ini juga dijadikan sebagai jam matahari atau sundial seperti Namanya. Sundia merupakan salah satu penemuan lama yang bermanfaat untuk peradaban manusia di Bumi. Jam matahari yang berada di bangunan ini juga sudah

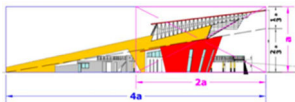
mendapatkan penghargaan dari MURI (Museum Rekor Dunia Indonesia) sebagai jam matahari dengan bentuk terbesar di Indonesia. Jam matahari ini juga merupakan sundial terbesar di kawasan Asia Pasifik. Puspa IPTEK Kota Baru Parahyangan selain menjadi suatu wahana rekreasi dalam ilmu IPTEK, bangunan ini difungsikan sebagai landmark di kawasan Kabupaten Bandung Barat karena tata letak museum tersebut berada di persimpangan atau nood. Sehingga, orang dapat melihat dengan jelas museum tersebut.

Kesimpulan hasil studi banding sebagai preseden pendekatan ikonik sebagai berikut:

Tabel 2.3 Prinsip Ikonik pada Puspa IPTEK Sundial bandung

Aspek	Keterangan	Gambar
<i>The New Idea</i> (Sesuatu yang Baru Pada Jamannya)	Sundial atau jam matahari merupakan hal yang cukup baru di Indonesia. Hanya terdapat satu buah jam matahari yang telah dibuat dan dipatenkan di Indonesia, yaitu jam penunjuk waktu shalat di Masjid Agung Surakarta, Solo. Jam di Puspa IPTEK Kota Baru Parahyangan ini merupakan jenis jam matahari pertama di Indonesia yang berfungsi sebagai sundial jenis horizontal dan vertikal. Sundial ini juga sebagai sundial terbesar di Indonesia.	 Gambar 2.43 : Bangunan Puspa IPTEK sebagai sundial terbesar Sumber: travelingyuk.com
<i>Attractive Form</i> (Bentuk yang Atraktif)	Sebuah bangunan jam matahari harus memiliki elemen gnomon atau jarum penunjuk dengan sudut kemiringan dan bidang dial jam matahari sebagai jatuhnya bayangan gnomon. Elemen pada jam matahari ini menambah elemen estetika yang pada bangunan, sehingga bentuk pada bangunan lebih atraktif.	 Gambar 2.44 : Bangunan Puspa IPTEK Sundial bandung Sumber: rumahku.com
<i>Simetrical Form</i> (Bentuk Simetris pada Bangunan)	Jika dilihat dari bagian depan pintu masuk, bangunan Puspa IPTEK Kota Baru Parahyangan mengaplikasikan bentuk yang simetris. Jika ditarik garis tepat ditengah bangunan, akan membagi dua dengan sama besar yang 35dentic atau simetris. Simetris pada bangunan ini selain dapat dilihat dari bagian depan pintu masuk, juga dapat dilihat dari danah bangunan Puspa IPTEK. Bangunan ini memiliki bentuk dasar lingkaran. Bangunan ini memiliki garis sumbu yang membuat bangunan ini menghasilkan denah yang simetris.	 Gambar 2.37 : Aplikasi bentuk simetris pada tampak bangunan Sumber: Jurnal Reka Karsa  Gambar 2.45 : Aplikasi bentuk simetris pada denah bangunan Sumber: Jurnal Reka Karsa
<i>Continous Rhythm</i> (Elemen Berulang Pada Fasad)	Ritme atau pola berulang juga diterapkan pada bangunan Puspa IPTEK Kota Baru parahyangan ini. Pola berulang dapat dilihat dari pola railing, pola lantai balkon, pola kolom, pola lantai dasar, pola jalan, dan pola vegetasi atau pohon, Pola-pola yang berulang pada bangunan ini diterapkan dengan ritme tertentu.	 Gambar 2.46 : Pola berulang pada bangunan Puspa IPTEK Sumber: Jurnal Reka Karsa

<p><i>Visual Framing</i> (Pencapaian Bangunan yang Menciptakan Vista Secara Visual)</p>	<p>Visual Framing pada bangunan ini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, yaitu dari arah gerbang kota Baru Parahyangan, dari arah dalam menuju Gerbang Kota Baru Parahyangan, dan dari tampak depan tapak atau bangunan. Visual Framing dari arah gerbang kota Baru Parahyangan dan dari arah dalam menuju Gerbang Kota Baru Parahyangan dibentuk oleh tatanan vegetasi yang dapat memfokuskan arah pandangan fokus ke bangunan. Sedangkan visual framing pada entrance terbentuk oleh bentukan bangunan, sehingga terfokus ke bagian entrance.</p>		 <p>Gambar 2.47 : Siteplan Puspa IPTEK Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>  <p>Gambar 2.48 : Vista yang terbentuk dari arah Gerbang Kota Baru Parahyangan Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>  <p>Gambar 2.49 : Vista yang terbentuk dari arah dalam menuju Gerbang Kota Baru Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>  <p>Gambar 2.50 : Vista yang terbentuk dari tampak depan site Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>
<p><i>Perfect Scale and Proportion</i> (Proporsi dan Skala Bangunan yang Sempurna)</p>	<p>Proporsi dan skala yang terbentuk melalui rasio perbandingan.</p>	<p>Pencapaian dari arah masuk gerbang Puspa IPTEK ke arah pintu masuk bangunan memiliki nilai diameter dua kali diameter lantai dasar bangunan. Diameter lantai daerah memiliki nilai sama dengan jarak ke ujung diameter block plan.</p>	 <p>Gambar 2.51 : Rasio perbandingan pada block plan Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>  <p>Gambar 2.52 : Pengaplikasian metoda golden section pada tampak depan site Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>

		Perfect Scale and Proportion.	
	Proporsi dan skala yang terbentuk melalui garis khayal	Melalui pemberian garis khayal berbentuk persegi Panjang yang mengelilingi tampak samping bangunan, kemudian persegi tersebut dibagi dua dengan ukuran yang sama. Dari titik sudut persegi Panjang kiri bawah ke arah titik berat persegi Panjang kanan ditarik suatu garis khayal akan membentuk garis atap lantai dasar dan lantai suatu bangunan.	 <p>Gambar 2.53 : Rasio proporsi visual pada tampak samping bangunan Sumber: Jurnal Reka Karsa</p>

(Sumber: Tinjauan Pustaka, 2020)

2.2.3. Aplikasi Prinsip Pendekatan

Prinsip-prinsip pendekatan Arsitektur Ikonik diaplikasikan dalam perancangan bentuk dan fasad bangunan, pembagian tatanan masa (*massing*), dan pembagian ruang.

Table 2.4 Aplikasi Prinsip Pendekatan

Prinsip Pendekatan	Aplikasi Pendekatan
<i>The New Idea</i> (Sesuatu yang baru pada jamannya)	Menjadikan bangunan <i>Gresik Art Center</i> menjadi sesuatu yang baru dengan mengaplikasikan bentuk Damar Kurung dengan visual yang berbeda.
<i>Attractive Form</i> (Bentuk yang atraktif)	Bentuk bangunan <i>Gresik Art Center</i> menggunakan bentuk dasar Damar Kurung yang merupakan salah satu hasil karya kesenian khas Kabupaten Gresik. Hal ini memberikan nilai estetika serta pengingat terhadap masyarakat akan kesenian lokal sehingga bentuk pada bangunan lebih atraktif.
<i>Simetrical Form</i> (Bentuk simetris pada bangunan)	Bentuk bangunan <i>Gresik Art Center</i> menggunakan bentuk dasar Damar Kurung yang memiliki bentuk simetris. Penransformasian bentuk tidak terlalu signifikan sehingga aspek simetris pada bangunan masih tetap terjaga dengan mempertimbangkan pembagian ruang yang ada di dalamnya.
<i>Continous Rhythm</i> (Elemen berulang pada fasad)	Fasad bangunan <i>Gresik Art Center</i> mengaplikasikan elemen berulang pada pola ruang luar yang meliputi pola jalan, pola vegetasi, polai railing luar bangunan. Sedangkan pada ruang dalam diaplikasikan pada pola lantai.
<i>Visual Framing</i> (Pencapaian bangunan yang menciptakan vista secara visual)	<i>Visual framing</i> didapatkan dari arah gerbang terhadap bangunan dengan tatanan vegetasi yang mengarahkan pada pintu utama bangunan.
<i>Perfect Scale and Proportion</i> (Proporsi dan skala bangunan yang sempurna)	Proporsi dan skala bangunan yang sempurna diterapkan pada pembagian massa pada tapak dan pembagian ruang pada bangunan.

(Sumber: Kajian Pustaka, 2020)

2.3. Tinjauan Nilai-nilai Islami

Tinjauan nilai-nilai Islami pada rancangan didasarkan pada QS. Ar-Rum ayat 30 yang menjelaskan mengenai fitrah manusia yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT.

2.3.1. Tinjauan Pustaka Islami

Pada aspek berkesenian, seni dalam pandangan Islam merupakan manifestasi pengalaman estetika dalam jiwa manusia. Seni lahir dari sisi terdalam manusia didorong oleh kecenderungan seniman kepada yang indah, apapun jenis keindahan itu (M. Quraish Shihab, 2000: 385). Berbagai macam kesenian merupakan wujud aktualisasi eksistensi manusia dalam berbudaya. Hal tersebut merupakan naluri manusia atau fitrah yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT yang membedakan manusia dengan makhluk lain. Allah SWT berfirman dalam surat Ar-Rum ayat 30 yang artinya:

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.

Ayat tersebut menyebutkan bahwasanya Islam adalah agama fitrah. Konsekuensi dari hal tersebut, Islam mendukung kesenian selama ekspresi dan manifestasi kesenian tersebut lahir dan mendukung fitrah manusia yang suci. Oleh karena itu, Islam bertemu dengan seni dalam jiwa manusia (Syamsul Hidayat, 2001: 27).

Dalam tradisi Islam, seni merupakan salah satu sarana beribadah. Semua bentuk ibadah adalah realisasi tauhid, penyaksian dan pembuktian bahwa Allah itu satu. Sebagai Dzat yang satu, Allah itu adalah Maha Indah. Keindahan-Nya Nampak pada setiap wujud yang diciptakan-Nya.

Islam ingin membawa penikmatnya melakukan perjalanan batin dari yang, yakni objek-objek visual yang kadang-kadang menyerupai objek-objek di alam syahadah dan kadang tak ada padanannya di alam syahadah karena merupakan ciptaan citra seniman menuju yang satu maka estetika Islam dapat dinamakan sebagai estetika kenaikan, yaitu menuju yang satu (Purwanto, 2010).

2.3.2. Prinsip Aplikasi Nilai Islam

Adapun nilai-nilai ke-Islaman yang diterapkan dalam perancangan *Gresik Art Center* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Aplikasi nilai-nilai ke-Islaman

Sumber	Kandungan	Penerapan
QS. Ali Imran ayat 190-191	Segala sesuatu harus memiliki fungsi dan manfaat. Tidak ada penciptaan yang sia-sia.	Bangunan <i>Gresik Art Center</i> memiliki fungsi dan tujuan yang jelas sebagai wadah berkegiatan seni, pendidikan, serta wisata edukasi kesenian. Pencarian bentuk bangunan juga memiliki tujuan pengingatan akan kesenian lokal.
Hadits Nabi	Menyadarkan akan keindahan dan kebersihan	Penerapan visual framing yang melibatkan vegetasi sebagai pemberi arah terhadap bangunan. Bentuk bangunan yang atraktif dan memiliki nilai estetika.
QS. An Nisa ayat 36	Menciptakan silaturahmi yang baik terhadap sesama	<i>Gresik Art Center</i> sebagai wadah berkumpul masyarakat baik dari kalangan seniman, penikmat seni, maupun masyarakat umum.
QS. Ar Rum ayat 30	Mengingatkan terhadap hakikat manusia pada mulanya (fitrah)	<i>Gresik Art Center</i> sebagai wadah berkumpul masyarakat baik dari kalangan seniman, penikmat seni, maupun masyarakat umum. Mereka berkumpul untuk mengekspresikan seni, mengenalkan seni, mempelajari seni, dan melestarikan seni.
QS. Al A'raf ayat 56	Tidak merusak ekosistem alam.	<i>Gresik Art Center</i> sebagai sebuah bangunan berskala relatif besar tetap memperhatikan kelestarian alam dengan menerapkan ruang terbuka hijau.

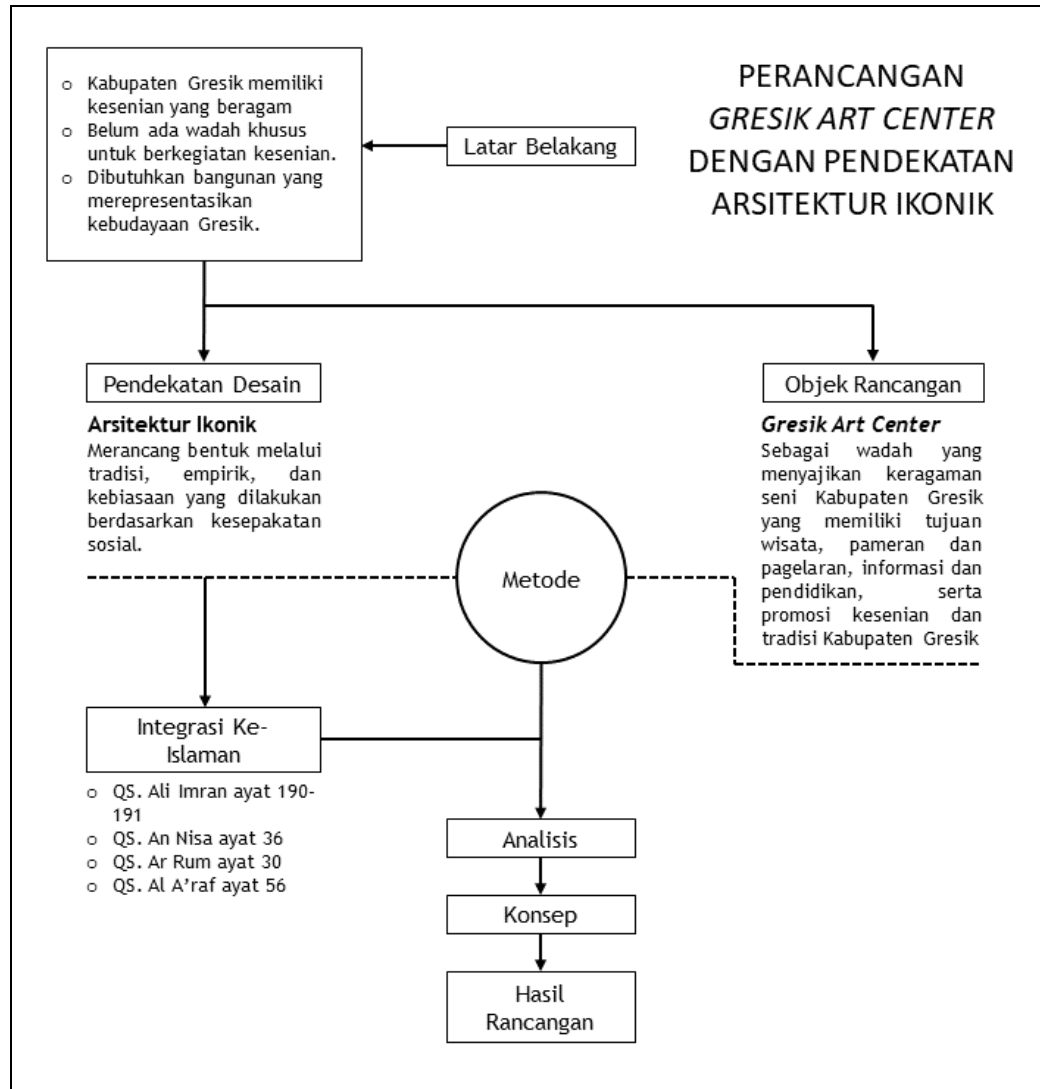
(Sumber: Kajian Pustaka, 2020)

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. Tahap Programming



Gambar 3.1 Skema Program Desain

Sumber: Kajian Pustaka, 2020

3.1.1. Gagasan Perancangan

Ide gagasan perancangan *Gresik Art Center* ini didasari oleh kebutuhan para pelaku seni yang membutuhkan wadah untuk mengekspresikan seni. Selain itu, Kabupaten Gresik memiliki beragam kesenian khas yang perlu dipromosikan kepada khalayak umum agar bisa diakui hak kepemilikannya. Masyarakat umum juga perlu akan adanya pengenalan, pendidikan, serta hiburan kesenian. Oleh karena itu, rancangan *Gresik Art Center* ini dapat memberikan banyak manfaat baik bagi para pelaku seni, masyarakat umum, ataupun Kabupaten Gresik itu sendiri.

3.1.2. Identifikasi Masalah

Dalam proses identifikasi perancangan *Gresik Art Center* terdapat beberapa masalah diantaranya :

1. Belum adanya wadah khusus untuk menunjang kegiatan berkesenian baik pertunjukan seni, pendidikan dan pelatihan seni, serta wisata edukasi kesenian di Kabupaten Gresik.
2. Adanya kebutuhan bangunan kesenian yang mampu merepresentasikan tradisi Kabupaten Gresik.

3.1.3. Tujuan Perancangan

1. Merancang *Gresik Art Center* yang dapat digunakan sebagai sarana pertunjukan kesenian, pendidikan dan pelatihan seni, serta wisata edukasi kesenian.
2. Menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur Ikonik pada bangunan *Gresik Art Center* guna merepresentasikan tradisi Kabupaten Gresik.

3.1.4. Batasan Perancangan

Perancangan *Gresik Art Center* sebagai wadah pertunjukan kesenian, pendidikan dan pelatihan seni, serta wisata edukasi kesenian. Perancangan *Gresik Art Center* ini menggunakan pendekatan Arsitektur Ikonik yang bertujuan untuk menciptakan karakter dan citra bangunan sehingga menjadikan bangunan tersebut terlihat lebih menonjol, mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat dengan tetap memperhatikan tiga unsur utama pembentuk arsitektur yaitu kenyamanan (*comfortibility*), kekuatan (*constructibility*), dan keindahan dari ruang atau bangunan (Pawitro, 2012).

3.1.5. Metode Perancangan

Perancangan *Gresik Art Center* menggunakan metode linier yaitu proses desain yang berkelanjutan. Diawali dengan pengumpulan data, terdapat dua metode pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder. Data-data yang telah dikumpulkan masuk dalam analisis mulai dari analisis fungsi, analisis pendduna dan aktivitas, analisis ruang, analisis tapak, analisis bentuk, analisis struktur, dan analisis utilitas. Dilanjutkan dengan merumuskan konsep dengan sistematika alur yang berhubungan dengan perancangan *Gresik Art Center*. Pendekatan Arsitektur Ikonik diterapkan di setiap aspek analisis sehingga didapatkan bangunan yang menjawab isu permasalahan pada tapak.

3.2. Tahap Pra Rancangan

3.2.1. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam perancangan *Gresik Art Center* yaitu data primer dan data sekunder.

A. Data Primer

Data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya (Hasan, 2002). Data primer didapat dengan cara-cara sebagai berikut :

1. Observasi langsung

Observasi ialah pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris (Hasan, 2002).

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi lisan yang melibatkan dua orang atau lebih secara terstruktur guna mencapai tujuan yang dimaksud.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu aktivitas atau proses penyediaan dokumen-dokumen dengan bukti akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi.

B. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2002). Data sekunder didapat dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011). Studi literature merupakan data yang bersumber dari buku, jurnal, atau internet yang berhubungan dengan objek rancangan.

2. Studi banding

Studi banding berfungsi sebagai telaah objek yang berkaitan dengan rancangan sebagai acuan dalam mendesain. Ada dua macam studi banding yaitu studi banding objek dan studi banding pendekatan.

3.2.2. Teknik Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan pertimbangan guna memecahkan isu masalah pada tapak dan objek rancangan. Terdapat beberapa macam analisis yang digunakan antara lain :

A. Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan proses pengklarifikasian fungsi Art Center. Output yang dihasilkan berupa kelompok kebutuhan-kebutuhan yang ada pada *Gresik Art Center*.

B. Analisis Pengguna dan Aktivitas

Analisis pengguna dan aktivitas merupakan tahap penentuan siapa saja pengguna dan apa saja aktivitas yang akan dilakukan di dalam Art Center. Analisis ini berpengaruh terhadap keterkaitan antar ruangan dalam *Gresik Art Center*.

C. Analisis Ruang

Analisis ruang merupakan tahap pengidentifikasian kebutuhan ruang dan fasilitas apa saja yang ada dalam *Gresik Art Center*. Output yang dihasilkan berupa dimensi ruang, keterkaitan antar ruang, dan blockplan sebagai landasan dasar penentuan denah.

D. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan proses peninjauan kelebihan dan kelemahan yang ada pada tapak dengan pemberian solusi dari permasalahan yang ada. Ada beberapa aspek dalam analisis tapak antara lain :

1. Batas tapak
2. Aksesibilitas
3. Vegetasi
4. View (ke luar dan ke dalam)
5. Kebisingan
6. Iklim

E. Analisis Bentuk

Analisis bentuk merupakan tahap penentuan bentuk bangunan yang berasal dari respon terhadap kondisi tapak serta penyesuaian dengan prinsip-prinsip pendekatan arsitektur ikonik sehingga mampu menghasilkan rancangan yang sesuai dengan tujuan.

F. Analisis Struktur

Analisis struktur merupakan tahap pemilihan struktur yang digunakan pada objek rancangan.

G. Analisis Utilitas

Analisis utilitas merupakan tahap pertimbangan system utilitas yang sesuai untuk diterapkan pada objek rancangan.

3.2.3. Teknik Sintesis

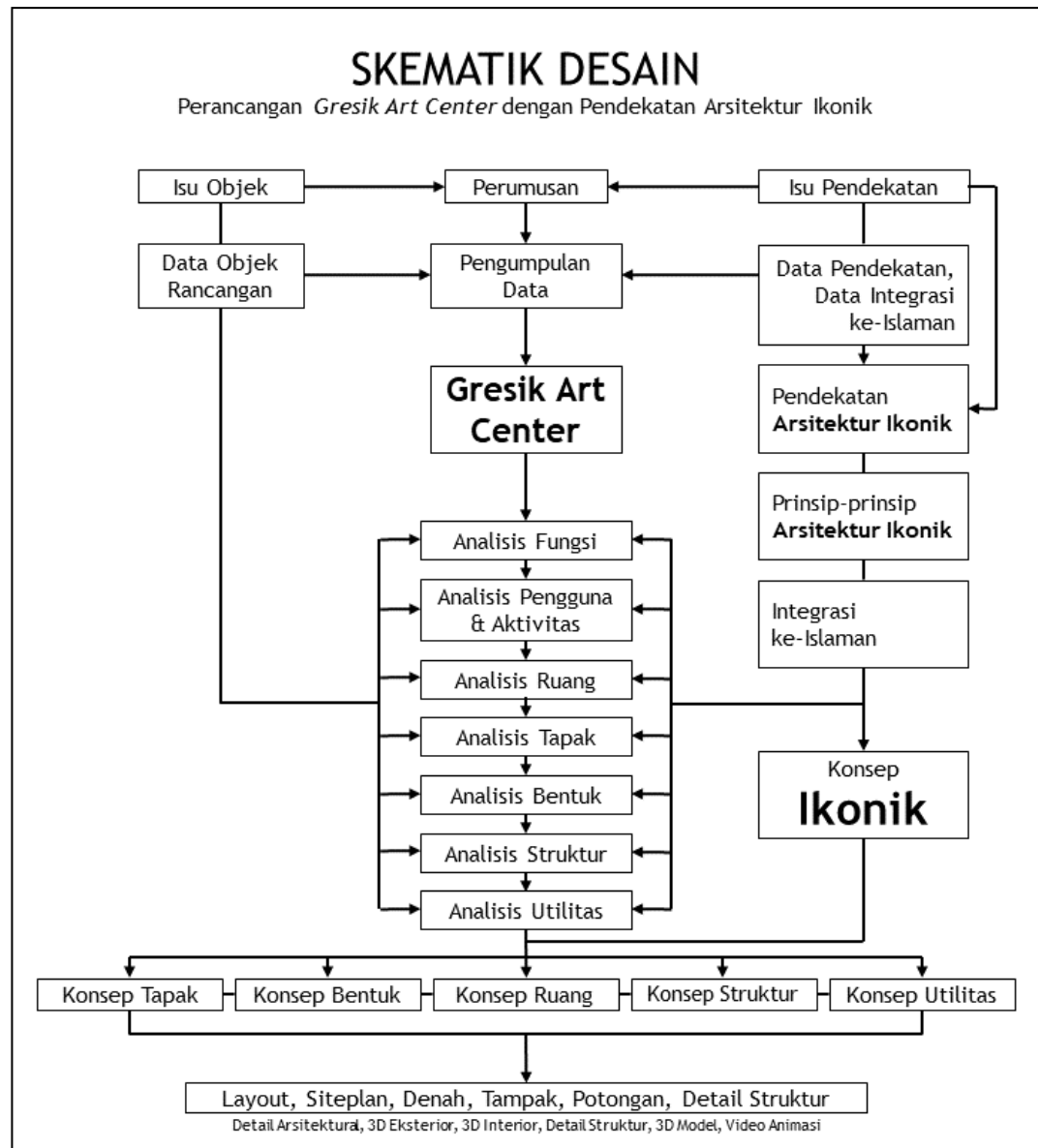
Tahap sintesis dilakukan setelah melakukan pertimbangan dalam proses analisis. Pada tahap ini didapatkan konsep yang akan digunakan dalam perancangan. Konsep yang akan digunakan tentunya menggunakan prinsip-prinsip Arsitektur Ikonik sebagai acuan dalam merancang. Adapun beberapa macam pembagian konsep dalam perancangan ini yaitu konsep dasar, konsep tapak, konsep bentuk, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas.

3.2.4. Perumusan Konsep Dasar (*tagline*)

Sesuai dengan tema yang dipakai, maka *tagline* yang diterapkan dalam perancangan *Gresik Art Center* adalah “*Icon as a Reminder*”. Maksud dari *tagline* ini adalah membuat sebuah rancangan baru yang menjadi ikon untuk mengingatkan kembali apa yang sudah ada. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam proses merancang *Gresik Art Center* menggunakan konsep Ikonik. Ikonik merupakan cara merancang yang mengarahkan arsitek untuk mendapatkan sebuah penyelesaian desain dengan memperhatikan hubungan antara bentuk dan rupa yang baru dan sinerginya dengan bentuk dan rupa asalnya sehingga karya tersebut tetap mencirikan suatu budaya tertentu yang dibangun berdasarkan mental image suku tersebut (Broadbent, 1973).

Broad bent menjelaskan lebih jauh bahwa jika ingin menghasilkan konsep bangunan yang dapat diterima dan memberikan kenyamanan bagi pengguna, maka bangunan tersebut harus menyesuaikan diri dalam hal kepuasan sensorik serta dapat diterima oleh masyarakat yang membawa konsep sensoriknya terhadap wujud bangunan.

3.3. Skema Tahap Perancangan



Gambar 3.2 Skematik Desain

Sumber: Kajian Pustaka, 2020

BAB IV

ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN

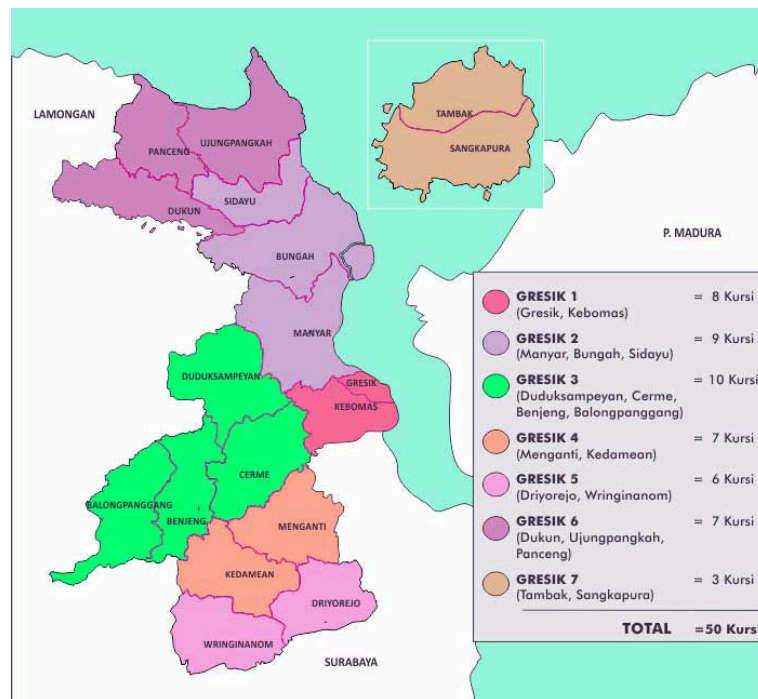
4.1. Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan

Persyaratan tapak membahas mengenai lokasi yang menjadi acuan awal proses menganalisis. Data tapak terdiri dari peraturan tata guna lahan serta data tapak secara fisik maupun non-fisik.

4.1.1. Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan

Tapak perancangan berada di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo, Kembangan, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Adapun gambaran umum kawasan tapak perancangan dijelaskan sebagai berikut :

A. Geografis



Gambar 4.1 Peta Kecamatan Kabupaten Gresik

Sumber: <https://www.sejarah-negara.com/1028/peta-gresik-jawa-timur/>

Kabupaten Gresik merupakan sebuah kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur dan terletak antara 112°-113° Bujur Timur dan 7°-8° Lintang Selatan. Berdasarkan posisi geografisnya, Kabupaten Gresik memiliki batas-batas: Utara - Laut Jawa; Selatan - Kab. Sidoarjo, Kab. Mojokerto, Kota Surabaya; Barat - Kab. Lamongan; Timur - Selat Madura.

Wilayah kabupaten Gresik merupakan dataran rendah dengan ketinggian 2-12 meter di atas permukaan air laut kecuali Kecamatan Panceng yang mempunyai ketinggian 25 meter di atas permukaan air laut.

B. Administratif

Secara umum, wilayah Kabupaten Gresik dibagi menjadi dua, yaitu Gresik daratan dan pulau Bawean. Kabupaten Gresik memiliki luas 1.191,25 kilometer persegi dan terdiri dari 18 kecamatan, 330 desa dan 26 kelurahan. Dua kecamatan yang berada di pulau Bawean adalah Kecamatan Sangkapura dan Kecamatan Tambak.

Hampir sepertiga bagian dari wilayah Kabupaten Gresik merupakan pesisir pantai, yaitu sepanjang Kecamatan Keboomas, sebagian Kecamatan Gresik, Kecamatan Manyar, Kecamatan Bungah dan Kecamatan Ujungpangkah sedangkan Kecamatan Sangkapura dan Kecamatan Tambak berada di Pulau Bawean.

Tabel 4.1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Gresik, 2017

No.	Kecamatan	Luas (km ²)	Persentase
1	Wringinanom	62,62	5,26
2	Driyorejo	51,30	4,31
3	Kedamean	65,96	5,54
4	Menganti	68,71	5,77
5	Cerme	71,73	6,02
6	Benjeng	61,26	5,14
7	Balongpanggang	63,88	5,36
8	Dudusampeyan	74,29	6,24
9	Kebomas	30,06	2,52
10	Gresik	5,54	0,47
11	Manyar	95,42	8,01
12	Bungah	79,49	6,67
13	Sidayu	47,13	3,96
14	Dukun	59,02	4,96
15	Panceng	62,59	5,25
16	Ujungpangkah	94,82	7,96
17	Sangkapura	118,72	9,97
18	Tambak	78,70	6,61
Total		1.191,25	100

Sumber: Gresik Dalam Angka 2018

C. Kondisi Fisik

1. Topografi

Pada umumnya ketinggian tempat di wilayah Kabupaten Gresik berada pada 0 - 500 meter di atas permukaan laut (dpl) pada elevasi terendah terdapat di daerah sekitar muara Sungai Bengawan Solo dan Kali Lamong.

Kondisi topografi pada Kabupaten Gresik bervariasi pada kemiringan 0-2%, 3 - 15%, dan 16 - 40%. Sebagian besar mempunyai kemiringan 0 - 2% mempunyai luas \pm 94.613 ha atau sekitar 80,59%, sedangkan wilayah yang mempunyai kemiringan lebih dari 40% lebih sedikit \pm 1.072,23 ha atau sekitar 0,91%.

2. Hidrologi

Keadaan permukaan air tanah di Wilayah Kabupaten Gresik umumnya relatif dalam, hanya pada daerah-daerah tertentu di sekitar sungai atau rawa-rawa yang mempunyai permukaan air tanah yang lebih dangkal.

Pola aliran sungai di Kabupaten Gresik memperlihatkan wilayah Gresik merupakan daerah muara Sungai Bengawan Solo dan Kali Lamong serta dilalui oleh Kali Surabaya di Wilayah Selatan. Sungai-sungai ini memiliki sifat aliran dan kandungan unsur hara yang berbeda-beda. Sungai Bengawan Solo memiliki debit air yang cukup tinggi dengan membawa sedimen lebih banyak dibandingkan dengan Kali Lamong, sehingga pendangkalan di Sungai Bengawan Solo lebih cepat. Dengan adanya peristiwa tersebut mengakibatkan timbulnya tanah-tanah oloran yang seringkali oleh penduduk dimanfaatkan untuk lahan perikanan.

Selain dialiri oleh sungai-sungai tersebut, keadaan hidrologi Kabupaten Gresik juga ditentukan oleh adanya waduk, embung, mata air, pompa air dan sumur.

3. Klimatologi

Seperti halnya kondisi di daerah Jawa Timur lainnya, di Wilayah Kabupaten Gresik mempunyai kondisi iklim yang hamper sama. Iklim Kabupaten Gresik termasuk tropis dengan temperatur rata-rata 28,5°C dan kelembaban udara rata-rata 2.245 mm per tahun.

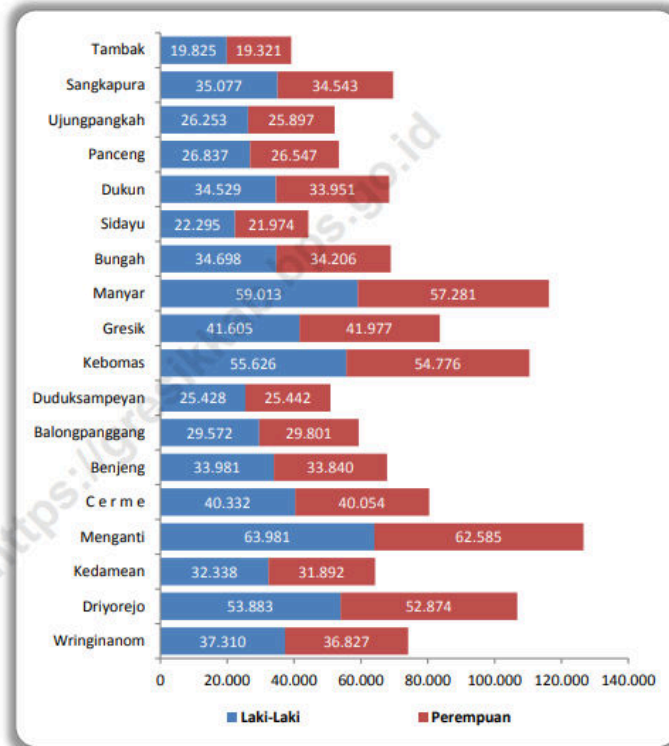
Temperatur terendah terjadi pada bulan Juli sedangkan temperature tertinggi terjadi pada bulan Oktober. Radiasi matahari terbesar 84% terjadi pada bulan Maret, kecepatan angin berkisar antara 4 - 6 per detik dengan arah rata-rata ke Selatan. Iklim daerah Kabupaten Gresik dibedakan sebagai berikut :

- a. Musim kering terjadi pada bulan Juni sampai dengan bulan September
- b. Musim penghujan basah terjadi pada bulan Desember sampai dengan bulan Maret
- c. Musim peralihan dari musim kemarau sampai musim penghujan terjadi pada bulan Oktober dan November
- d. Musim peralihan dari musim penghujan ke musim kemarau terjadi pada bulan April dan Mei

4. Demografi

Menurut Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kabupaten Gresik tahun 2018, penduduk Kabupaten Gresik sebanyak 1.336.371 jiwa yang terdiri atas

672.583 jiwa penduduk laki-laki dan 663.788 jiwa penduduk perempuan. Kepadatan penduduk di Kabupaten Gresik tahun 2018 mencapai 1.122 jiwa/km² dengan rata-rata jumlah penduduk per rumah tangga 3-4 orang.



Gambar 4.2 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan di Kabupaten Gresik, 2018
Sumber: Gresik Dalam Angka 2019

Kabupaten Regency	Jumlah Penduduk (ribu) Population (thousand)			Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun Annual Population Growth Rate (%)		Kepadatan Penduduk per km ² Population Density	
	2010 ¹	2017 ²	2018 ²	2010 - 2018	2017- 2018	2010	2018
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Gresik	1 180 974	1 284 934	1 299 769	1,21	1,15	991,37	1 091,097

Catatan/Notes: ¹ Hasil SP2010 (Mei)/The Result of the 2010 Population Census (May)
² Hasil Proyeksi Penduduk Indonesia 2015-2025 (Pertengahan Tahun/Juni)/The Result of Indonesia Population Projection 2010-2025 (mid year/June)

Sumber/Source: BPS, Sensus Penduduk (SP) 2010 dan Proyeksi Penduduk Indonesia 2015-2025/BPS- Statistics of Indonesia, 2010 Population Census and Indonesia Population Projection 2015-2025

Gambar 4.3 Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk di Kabupaten Gresik, 2010, 2017, 2018
Sumber: Gresik Dalam Angka 2019

4.1.2. Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar Lokasi Tapak

Kota Gresik berkembang menjadi kota multi-etnis dengan populasi etnis Arab yang dominan. Latar belakang tersebut menjadikan masyarakat Gresik memiliki dasar kehidupan religious yang dicerminkan melalui berbagai artefak dan ritual budaya masyarakatnya yang berlandaskan Islam (Mustakim, 2010).

Masyarakat di Kabupaten Gresik mayoritas sangat menggantungkan diri pada kegiatan industri di Gresik. Berdasarkan data dari Dinas Koperasi, Usaha Kecil Menengah, Perindustrian, dan Perdagangan Kabupaten Gresik, jumlah usaha kecil di Gresik berkisar 740, usaha menengah berkisar 180, dan usaha besar berkisar 80 usaha.

Sejarah perkembangan Kabupaten Gresik membuktikan bahwa masyarakatnya tidak memungkinkan untuk menjadi masyarakat agraris. Hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi sebagian wilayah Kabupaten Gresik yang tandus, gersang, dan berbukit kapur.

Ciri utama masyarakat Gresik, yaitu semangat Islam, ajaran Islam sudah mendarah-daging sehingga merupakan jati diri masyarakat Gresik yang sulit dihapus. Hal inilah yang mewarnai pandangan serta sikap hidup sehari-hari, terutama dalam ungkapan-ungkapan rasa batin seperti dalam olah kesenian masyarakatnya (Zainuddin, 2010). Tradisi budaya yang mewarnai kehidupan masyarakat Gresik yang menonjol antara lain: ziarah makam ulama dan tokoh masyarakat, haul/khol, malam selawe romadhon, pasar bandeng, perayaan iedul fitri di Kampung Arab dan lebaran ketupat di Kauman, serta ritual ritual sholat dan pengajian. Nafas keislaman terasa menguasai setiap karya kesenian tradisional Gresik yang diselenggarakan berkaitan dengan berbagai kegiatan upacara, misalnya upacara tingkeban, lamaran perkawinan, sunatan dan lain-lainya (Widodo, 2004, dan Mustakim, 2015).

4.1.3. Syarat atau Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan

Perancangan *Gresik Art Center* merupakan perancangan untuk wisata Kabupaten Gresik. Terdapat beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam merancang *Gresik Art Center* diantaranya:

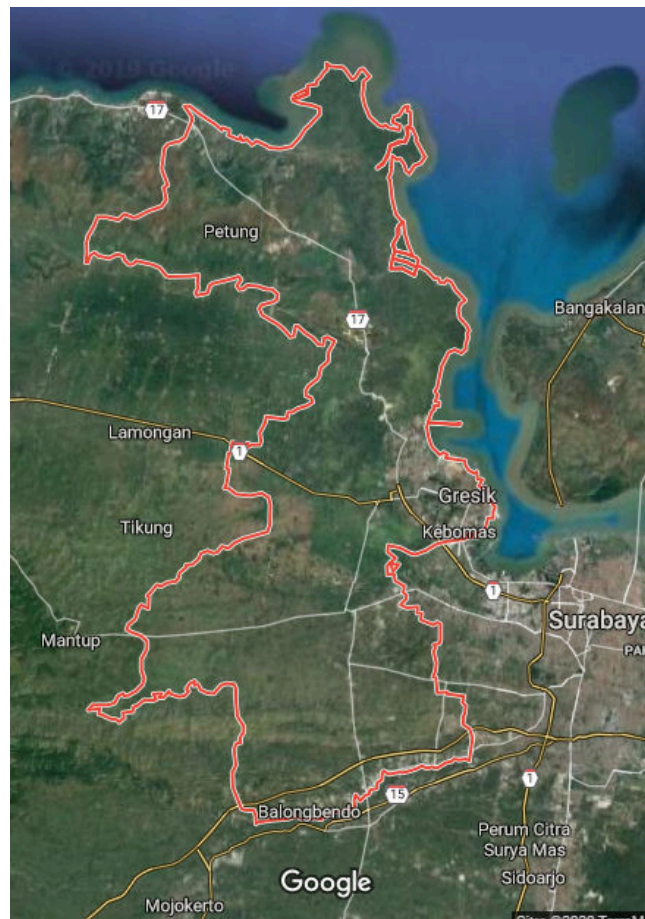
1. Berada di kawasan yang mendukung fungsi bangunan sebagai fasilitas umum yang mewadahi segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan seni dan budaya.
2. Keadaan sekitar tapak perancangan yang mendukung.
3. Pencapaian ke tapak relatif mudah.
4. Tersedianya infrastruktur (jaringan jalan, listrik, telepon, sarana dan prasarana).

4.1.4. Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan

Kebijakan tata ruang kawasan Kabupaten Gresik yang terdiri dari Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Koefisien Daerah Hijau (KDH), dan Garis Sempadan, berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Gresik Nomor 29 Tahun 2011 tentang Bangunan Gedung dijelaskan sebagai berikut :

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum sebesar 60% dari luas keseluruhan.
2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimum adalah dua.
3. Koefisien Daerah Hijau (KDH) minimum sebesar 30%.
4. Garis Sempadan bangunan adalah separuh lebar daerah milik jalan (damija) dihitung dari tepi jalan/pagar.

4.1.5. Peta Lokasi dan Dokumentasi



Gambar 4.4 Wilayah Kabupaten Gresik

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Kabupaten+Gresik,+Jawa+Timur/>



Gambar 4.5 Lokasi Tapak

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Jl.+Dr.+Wahidin+S.H.,+Kembangan,+Kec.+Kebomas,+Kabupaten+Gresik,+Jawa+Timur/>

Tapak berada di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo tepat bersebrangan langsung dengan Kantor Samsat Gresik, dengan luas tapak 2,2 ha. Tapak berbatasan langsung dengan Jalan Tol Surabaya-Gresik di sebelah Barat, Kantor Cabang Dinas Pendidikan di Sebelah Timur, dan area persawahan di sebelah Selatan.

- Batas-batas tapak



Batas Utara



Batas Selatan



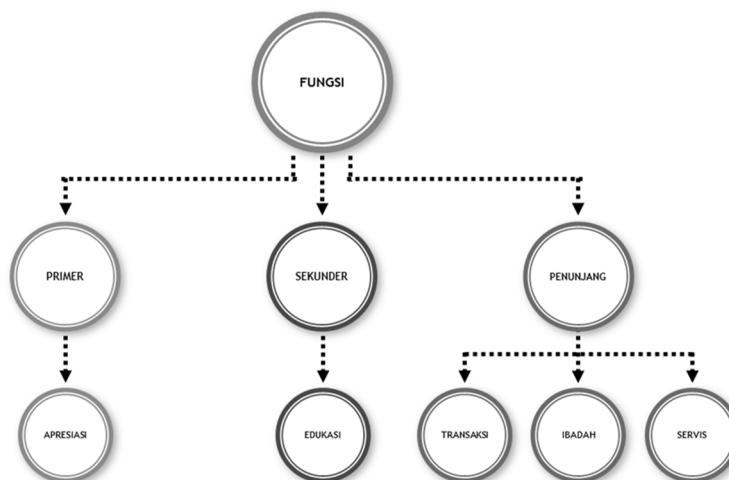
Batas Timur



Batas Barat

4.2 Analisis Fungsi

Analisis fungsi terdiri dari fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi penunjang. Adapun analisis fungsi pada perancangan ini yaitu:



Gambar 4.6 Diagram Fungsi

Sumber: Analisis, 2020

1. Fungsi Primer

Fungsi utama dari rancangan *Gresik Art Center* adalah sebagai sarana apresiasi. Apresiasi yang dimaksudkan di sini adalah sarana pertunjukan kesenian dan pameran karya seni. Kesenian yang digelar dalam pertunjukan ini diantaranya yaitu tari Zavin Mandilingan, tari Damar Kurung, tari Tayung Raci, Pencak Macan, Tari Pituduh, seni sastra yang meliputi puisi, musikalisasi puisi, dan teater. Adapun karya seni yang dipamerkan adalah karya seni 2 dimensi dan 3 dimensi.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder dari rancangan *Gresik Art Center* adalah sebagai sarana edukasi kesenian. Fungsi edukasi yang dimaksudkan di sini adalah memberikan pelayanan pendidikan non formal di bidang kesenian dan kerajinan. Adapun bidang kesenian yang termasuk di sini antara lain yaitu tari Zavin Mandilingan, tari Damar Kurung, tari Tayung Raci, Pencak Macan, Tari Pituduh, seni sastra yang meliputi puisi, musikalisasi puisi, dan teater sedangkan untuk *workshop* terdapat dua macam yaitu *workshop* damar kurung dan melukis.

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang dari rancangan *Gresik Art Center* adalah sebagai sarana transaksi, ibadah dan pelayanan.

a. Fungsi transaksi

Fungsi ini merupakan fungsi yang mewadahi kegiatan jual beli produk kerajinan, makanan dan minuman, serta oleh-oleh khas Kabupaten Gresik.

b. Fungsi ibadah

Fungsi ini dimaksudkan untuk memberikan fasilitas bagi pengguna muslim untuk beribadah.

c. Fungsi pelayanan

Fungsi ini memberikan wadah untuk kegiatan pengelola, baik kegiatan administratif maupun teknis operasional yang bertujuan untuk kelancaran segala aktivitas pengelola sesuai fungsinya masing-masing.

4.2.1 Analisis Aktivitas

Adapun analisis pengguna dan kebutuhan ruang berdasarkan jenis fungsinya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Primer

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas		Durasi	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Apresiasi	Pertunjukan Kesenian	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Masuk	5 menit	Publik	Ruang penerima/hall
		Membeli tiket	45 menit	Publik	Ruang pembelian tiket
		Pemeriksaan	30 menit	Publik	Area pemeriksaan
		Persiapan	15 menit	Semi-publik	Ruang ganti
		pementasan	45-60 menit	Publik	Panggung
		Menikmati pertunjukan	45-60 menit	Publik	Area penonton
		Mengontrol lighting dan latar	45-60 menit	Privat	Ruang kontrol
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	privat	Toilet
		Menyimpan perlengkapan		Semi-publik	Ruang penyimpanan
	Pameran Karya Seni	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir

		Masuk	3-5 menit	Publik	Ruang penerima
		Mencari informasi	5-10 menit	Publik	Ruang informasi
		Persiapan pameran	15 menit	Semi-publik	Ruang pemeliharaan
		Melihat pameran	1-2 jam	Publik	Ruang pameran
		Menyimpan barang	-	Semi-publik	Ruang penyimpanan
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	privat	Toilet

Sumber : Analisis, 2020

Tabel 4.3 Analisis Aktivitas Sekunder

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas		Durasi	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Edukasi	Latihan Tari	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Masuk	3-5 menit	Publik	Ruang penerima
		Pemeriksaan	30 menit	Publik	Area pemeriksaan
		Latihan tari	1-2 jam	Publik	Ruang latihan tari
		Diskusi	45-60 menit	Semi-publik	Ruang diskusi
		Menyimpan alat	-	Semi-publik	Ruang kontrol
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	Privat	Toilet
	Latihan Musik	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Masuk	3-5 menit	Publik	Ruang penerima
		Pemeriksaan	30 menit	Publik	Area pemeriksaan
		Latihan musik	1-2 jam	Publik	Ruang latihan musik
		Diskusi	45-60 menit	Semi-publik	Ruang diskusi
		Menyimpan alat	-	Semi-publik	Ruang kontrol
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	privat	Toilet

	Latihan Teater	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Masuk	3-5 menit	Publik	Ruang penerima
		Pemeriksaan	30 menit	Publik	Area pemeriksaan
		Latihan musik	1-2 jam	Publik	Ruang latihan musik
		Diskusi	45-60 menit	Semi-publik	Ruang diskusi
		Menyimpan alat	-	Semi-publik	Ruang kontrol
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	privat	Toilet
	Workshop Kerajinan Damar Kurung	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Masuk	3-5 menit	Publik	Ruang penerima
		Pemeriksaan	30 menit	Publik	Area pemeriksaan
		<i>Workshop</i>	1-2 jam	Publik	Ruang workshop
		Diskusi	45-60 menit	Semi-publik	Ruang diskusi
		Menyimpan alat	-	Semi-publik	Ruang kontrol
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	Privat	Toilet
	<i>Workshop</i> Melukis	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Masuk	3-5 menit	Publik	Ruang penerima
		Pemeriksaan	30 menit	Publik	Area pemeriksaan
		<i>Workshop</i>	1-2 jam	Publik	Ruang workshop
		Diskusi	45-60 menit	Semi-publik	Ruang diskusi
		Menyimpan alat	-	Semi-publik	Ruang kontrol
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	privat	Toilet

Sumber : Analisis, 2020

Tabel 4.4 Analisis Aktivitas Penunjang

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas		Durasi	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Transaksi	Jual beli produk kerajinan dan oleh-oleh khas Kabupaten Gresik	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Menyediakan produk kerajinan dan oleh-oleh khas Kabupaten Gresik	15 jam	Publik	Retail Store
		Pembayaran	3-5 menit	Publik	Kasir
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	Privat	Toilet
		Menyimpan barang	-	Semi-publik	Ruang penyimpanan
	Jual beli makanan dan minuman	Parkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir
		Memasak	10-20 menit	Semi-publik	Dapur
		Makan dan minum	20-30 menit	Publik	Area makan dan minum
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	Privat	Toilet
	Ibadah	Melaksanakan sholat	Berwudlu	3-5 menit	Semi-publik
Kegiatan lavatory			5-10 menit	Privat	Toilet
Sholat			5-10 menit	Semi-publik	Ruang sholat
Menyimpan alat			-	Semi-publik	Ruang penyimpanan
Servis	Pengelola	Mengelola, mengawasi, dan mengatur administrasi	8 jam	Semi-publik	Ruang pengelola
	Kemanan	Menjaga keamanan	24 jam	Publik	Pos keamanan
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	Privat	Toilet
	Kebersihan	Membersihkan ruangan dan kawasan	1-2 jam	Publik	-
		Kegiatan lavatory	5-10 menit	Privat	Toilet

	Mekanikal Elektrikal	Mengecek dan mengawasi listrik	30-60 menit	Semi-publik	Ruang trafo dan genset
		Mengecek dan mengawasi plumbing	20-30 menit	Semi-publik	Ruang utilitas air
	Parkir kendaraan	Memarkir kendaraan	5-10 menit	Publik	Area parkir

Sumber : Analisis, 2020

4.2.2 Analisis Pengguna

Tabel 4.5 Analisis Pengguna Primer

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Sifat Penggunaan	Waktu	Kisaran Jumlah Pengguna
Apresiasi	Pertunjukan Kesenian	Pengunjung umum, seniman, dan pengelola	Rutin	Satu bulan sekali	800 orang
	Pameran Karya Seni	Pengunjung umum, seniman, dan pengelola	Rutin	Satu bulan sekali	300 orang

Sumber : Analisis, 2020

Tabel 4.6 Analisis Pengguna Sekunder

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Sifat Penggunaan	Waktu	Kisaran Jumlah Pengguna
Edukasi	Latihan Tari	Pengunjung khusus, seniman tari, dan pengelola	Rutin	Satu minggu sekali	30 orang
	Latihan Musik	Pengunjung khusus, seniman musik, dan pengelola	Rutin	Satu minggu sekali	30 orang
	Latihan Teater	Pengunjung khusus, seniman teater, dan pengelola	Rutin	Satu minggu sekali	30 orang
	Workshop kerajinan	Pengunjung khusus,	Rutin	Satu minggu sekali	30 orang

	Damar Kurung	pengrajin Damar Kurung, dan pengelola			
	Workshop melukis	Pengunjung khusus, pelukis, dan pengelola	Rutin	Satu minggu sekali	30 orang

Sumber : Analisis, 2020

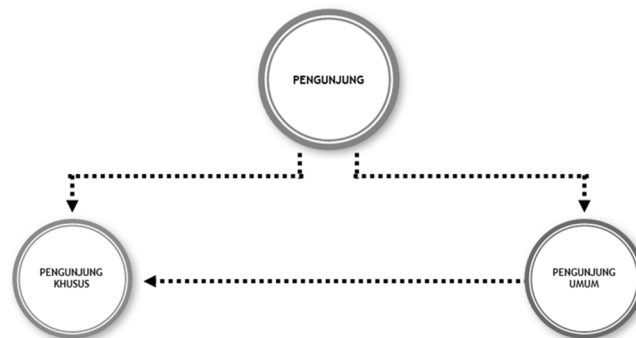
Tabel 4.7 Analisis Pengguna Penunjang

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Sifat Penggunaan	Waktu	Kisaran Jumlah Pengguna
Transaksi	Jual beli produk kerajinan dan oleh-oleh khas Kabupaten Gresik	Pengunjung umum, seniman, dan pengelola	Rutin	Setiap hari	100 orang
	Jual beli makanan dan minuman	Pengunjung umum, seniman, dan pengelola	Rutin	Setiap hari	100 orang
Ibadah	Melaksanakan sholat	Pengunjung umum, seniman, dan pengelola	Rutin	Setiap hari	30 orang
Servis	Mengelola, mengawasi, dan mengatur administrasi	Pengelola	Rutin	5 hari dalam seminggu	30 orang
	Menjaga keamanan	Petugas keamanan	Rutin	Setiap hari	4 orang
	Membersihkan ruangan dan kawasan	Petugas kebersihan	Rutin	Setiap hari	8 orang
	Mengecek dan mengawasi	Petugas Mekanikal Elektrikal	Rutin	Setiap hari	8 orang

	listrik dan <i>plumbing</i>				
	Memarkir kendaraan	Pengunjung umum, seniman, dan pengelola	Rutin	Setiap hari	800 orang

Sumber : Analisis, 2020

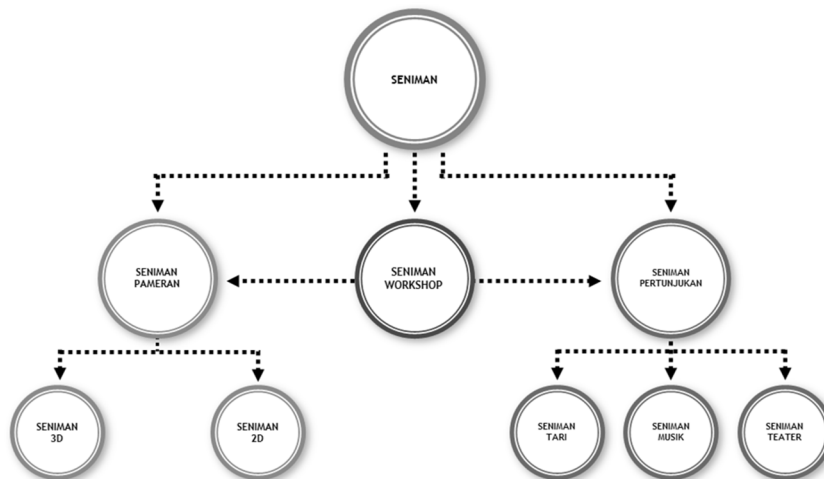
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan, pengguna *Gresik Art Center* terdiri dari pengelola, seniman, pengunjung umum, pengunjung khusus dan pedagang. Pengunjung dikategorikan menjadi dua, pengunjung umum dan pengunjung khusus. Pengunjung umum yaitu pengunjung yang melakukan kegiatan menonton pertunjukan, melihat pameran, makan dan minum serta membeli produk kesenian dan oleh-oleh khas Kabupaten Gresik. Pengunjung khusus adalah pengunjung yang mengikuti pelatihan dan *workshop* kerajinan dan termasuk dalam kategori pengunjung umum.



Gambar 4.7 Analisis Pengguna (Pengunjung)

Sumber: Analisis, 2020

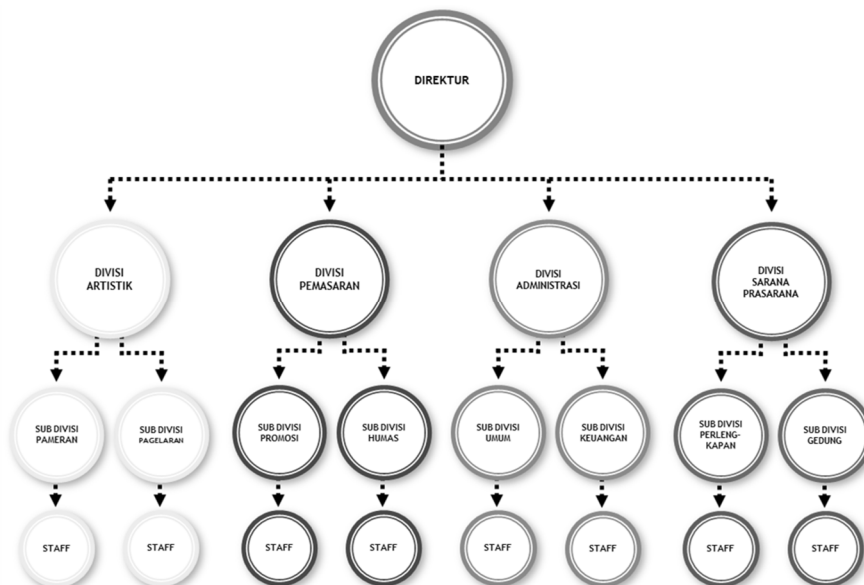
Adapun seniman dikategorikan menjadi tiga, yaitu seniman pameran, seniman pertunjukan, dan seniman *workshop*. Seniman pameran terdiri dari seniman karya seni 2D dan seniman karya seni 3D. seniman pertunjukan terdiri dari seniman tari, seniman musik, dan seniman teater. Seniman *workshop* terdiri dari seniman pameran dan seniman pertunjukan.



Gambar 4.8 Analisis Pengguna (Seniman)

Sumber: Analisis, 2020

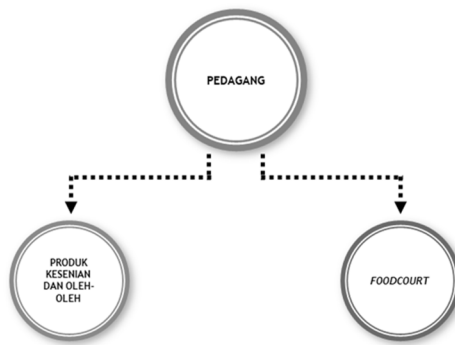
Pengelola *Gresik Art Center* terdiri dari satu direktur, empat divisi dengan dua subdivisi dan staff di tiap divisinya. adapun bagan struktur pengelola *Gresik Art Center* adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 Bagan Struktur Pengelola

Sumber: Analisis, 2020

Pedagang yang melakukan kegiatan transaksi di *Gresik Art Center* terdiri dari pedagang produk kesenian dan oleh-oleh khas Kabupaten Gresik, dan pedagang *foodcourt*.



Gambar 4.10 Analisis Pengguna (Pedagang)

Sumber: Analisis, 2020

4.2.3 Analisis Ruang

Analisis ruang berisi mengenai besaran tiap-tiap ruangan yang ada pada bangunan. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui standart tiap ruangan yang diperlukan dan untuk menentukan zoning ruang.

Tabel 4.8 Analisis Ruang Primer

No	Klasifikasi Fungsi	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas Ruang (m ²)
1	Pertunjukan kesenian	Ruang penerimaan	1	Kapasitas 800 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 50% 0,65x800 = 520 m ² 50%x520 = 260 m ²	NAD	780
		Ruang tiket	1	3m ²	NAD	3
		Area pemeriksaan	1	Kapasitas 8 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 20% 0,65x8 = 5,2 m ² 20%x5,2 = 1,04 m ²	NAD	6,24
		Ruang ganti	1	Kapasitas 4 orang penata dan 20 orang seniman 1 orang = 1,53m ² Sirkulasi 50% 24x1,53=36,72m ² 50%x36,72 = 18,36m ²	NAD	55,08
		Panggung	1	Kapasitas 30 orang 1,75m ² /orang	NAD	94,5

2				Sirkulasi 80% $1,75\text{m}^2 \times 30 = 52,5\text{m}^2$ $80\% \times 52,5 = 42\text{m}^2$		
		Area penonton	Kapasitas 500 orang	Jumlah penonton 800 orang $0,5\text{m}^2/\text{tempat duduk}$, sirkulasi 30% $0,5 \times 800 = 400\text{m}^2$ $30\% \times 400 = 120\text{m}^2$	NAD	520
		Ruang kontrol (Audio dan Lighting)	1	Audio 10 orang : $10 \times 1 \times 0,5$ 3 Monitor = $3 \times 0,8 \times 2$ Sirkulasi 200% Lighting 5 orang : $5 \times 1 \times 0,5$ 2 Perabotan = $2 \times 0,8 \times 2$ Sirkulasi 200%	NAD	47,1
		Toilet Pria	2 WC	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$	NAD	12
			2 urinoir	$2 \times 0,6 = 1,2\text{m}^2$		
			2 wastafel	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$		
		Toilet Wanita	2 WC	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$	NAD	9,6
			2 wastafel	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$		
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 $\text{m}^2/2$ orang	NAD	20
		Luas Total		1.547,52		
2	Pameran Karya Seni	Ruang penerima	1	Kapasitas 100 orang $0,65\text{m}^2/\text{orang}$, sirkulasi 50% $0,65 \times 800 = 65\text{m}^2$ $50\% \times 65 = 32,5\text{m}^2$	NAD	97,5
		Ruang informasi	1	$0,65\text{m}^2/\text{orang}$, 3 Meja ($0,6 \times 1$) $= 1,8\text{m}^2$ sirkulasi 50%	NAD	8,55

				0,65x6 = 3,9 m ² 50%x5,7 = 2,85 m ²		
		Ruang pameran	1	Kapasitas 50 karya 2D 100 karya 3D 2D = 3 s/d 5m ² 3D = 6 s/d 10m ² Sirkulasi 30% 5x50 = 250m ² 10x50=500m ² 30%x750=225m ²	NAD	975
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 m ² /2 orang	NAD	20
		Toilet pria	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	12
			2 urinoir	2x0,6 = 1,2m ²		
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Luas Total				1.123

Sumber : Analisis, 2020

Tabel 4.9 Analisis Ruang Sekunder

No	Klasifikasi Fungsi	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas Ruang (m ²)
1	Latihan Tari	Ruang penerima	1	Kapasitas 30 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 50% 0,65x30 =19,5m ² 50%x19,5 = 9,75m ²	NAD	29,25
		Area pemeriksaan	1	Kapasitas 8 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 20% 0,65x8 = 5,2 m ² 20%x5,2 = 1,04 m ²	NAD	6,24
		Ruang latihan tari	1	1,75m ² /orang Sirkulasi 50%	NAD	78,75

				30x1,75= 52,5m ² 50%x52,5= 26,25m ²		
		Ruang diskusi	1	Kapasitas 20 orang 1,6m ² /orang, sirkulasi 30% 1,6x20 = 32 m ² 30%x32 = 9,6m ²	NAD	41,6
		Ruang kontrol audio	1	Audio 2 orang : 2 x 1 x 0,5 2 Monitor = 2 x 0,8 x 2 Sirkulasi 200%	NAD	12,6
		Toilet pria	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	12
			2 urinoir	2x0,6 = 1,2m ²		
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 m ² /2 orang	NAD	20
		Luas total				
2	Latihan Musik	Ruang penerima	1	Kapasitas 30 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 50% 0,65x30 =19,5m ² 50%x19,5 = 9,75m ²	NAD	29,25
		Area pemeriksaan	1	Kapasitas 8 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 20% 0,65x8 = 5,2 m ² 20%x5,2 = 1,04 m ²	NAD	6,24
		Ruang latihan musik	1	1,75m ² /orang Sirkulasi 50% 30x1,75= 52,5m ² 50%x52,5= 26,25m ²	NAD	78,75

		Ruang diskusi	1	Kapasitas 20 orang 1,6m ² /orang, sirkulasi 30% 1,6x20 = 32 m ² 30%x32 = 9,6m ²	NAD	41,6	
		Ruang kontrol audio	1	Audio 2 orang : 2 x 1 x 0,5 2 Monitor = 2 x 0,8 x 2 Sirkulasi 200%	NAD	12,6	
		Toilet pria	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	12	
			2 urinoir	2x0,6 = 1,2m ²			
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²			
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6	
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²			
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 m ² /2 orang	NAD	20	
		Luas total					210,04
3	Workshop kerajinan Damar Kurung	Ruang penerima	1	Kapasitas 30 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 50% 0,65x30 =19,5m ² 50%x19,5 = 9,75m ²	NAD	29,25	
		Area pemeriksaan	1	Kapasitas 8 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 20% 0,65x8 = 5,2 m ² 20%x5,2 = 1,04 m ²	NAD	6,24	
		Ruang workshop	1	Kapasitas 30 orang 1,5m ² /orang Sirkulasi 30% 30x1,5 = 45m ² 30%x45 = 13,5m ²	NAD	58,5	
		Ruang diskusi	1	Kapasitas 20 orang	NAD	41,6	

				1,6m ² /orang, sirkulasi 30% 1,6x30 = 32 m ² 30%x32 = 9,6m ²		
		Toilet pria	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	12
			2 urinoir	2x0,6 = 1,2m ²		
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 m ² /2 orang	NAD	20
		Luas total				178
4	Workshop melukis	Ruang penerima	1	Kapasitas 30 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 50% 0,65x30 =19,5m ² 50%x19,5 = 9,75m ²	NAD	29,25
		Area pemeriksaan	1	Kapasitas 8 orang 0,65m ² /orang, sirkulasi 20% 0,65x8 = 5,2 m ² 20%x5,2 = 1,04 m ²	NAD	6,24
		Ruang workshop	1	Kapasitas 30 orang 1,5m ² /orang Sirkulasi 30% 30x1,5 = 45m ² 30%x45 = 13,5m ²	NAD	58,5
		Ruang diskusi	1	Kapasitas 20 orang 1,6m ² /orang, sirkulasi 30% 1,6x30 = 32 m ² 30%x32 = 9,6m ²	NAD	41,6
		Toilet pria	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	12
			2 urinoir	2x0,6 = 1,2m ²		
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²		
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6

			2 wastafel	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$		
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 m ² /2 orang	NAD	20
		Luas total				178

Sumber : Analisis, 2020

Tabel 4.10 Analisis Ruang Penunjang

No	Klasifikasi Fungsi	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas Ruang (m ²)
1	Jual beli produk kerajinan dan oleh-oleh khas Kabupaten Gresik	<i>Retail Stores</i>	6	Retail sedang = 100m ²	SL	600
		Kasir	3	4 m ² /orang Meja kasir 1,2x0,8 = 9,6m ²	NAD	40,8
		Toilet pria	2 WC	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$	NAD	12
			2 urinoir	$2 \times 0,6 = 1,2\text{m}^2$		
			2 wastafel	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$		
		Toilet wanita	2 WC	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$	NAD	9,6
			2 wastafel	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$		
		Ruang penyimpanan	1	15 s.d 20 m ² /2 orang	NAD	20
		Luas total				683
2	Jual beli makanan dan minuman	Area makan dan minum	50 meja	6,25m ² /meja Sirkulasi 30% $6,25 \times 50 = 312,5\text{m}^2$ $30\% \times 312,5 = 93,75\text{m}^2$	NAD	406,25
		Dapur	1	30% ruang makan $30\% \times 406,25 = 121,88\text{m}^2$	SL	121,88
		Pantry	1	25% ruang makan $25\% \times 406,25 = 101,57\text{m}^2$	SL	101,57
		Counter	8	12% ruang makan $12\% \times 406,25 = 48,75\text{m}^2$ $48,75 : 8 = 6,1\text{m}^2/\text{unit}$	SL	48,75
		Toilet pria	2 WC	$2 \times 1,2 = 2,4\text{m}^2$	NAD	12
			2 urinoir	$2 \times 0,6 = 1,2\text{m}^2$		

			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²				
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6		
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²				
		Luas total						701
3	Ibadah	Ruang sholat	1	Kapasitas 30 orang 0,96m ² /orang Sirkulasi 30% 0,96x30 = 28,8m ² 30%x28,8 = 8,64m ²	NAD	37,44		
		Tempat wudlu pria	1	Kapasitas 10 orang 0,9m ² /orang Sirkulasi 30% 0,9x10 = 9m ² 30%x9 = 2,7m ²	NAD	11,7		
		Tempat wudlu pria	1	Kapasitas 10 orang 0,9m ² /orang Sirkulasi 30% 0,9x10 = 9m ² 30%x9 = 2,7m ²	NAD	11,7		
		Ruang penyimpanan	1	4m ²	AS	4		
		Toilet pria	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	12		
			2 urinoir	2x0,6 = 1,2m ²				
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²				
		Toilet wanita	2 WC	2x1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6		
			2 wastafel	2x1,2 = 2,4m ²				
		Luas total						87
		4	Servis	Ruang pengelola	1 ruang pimpinan	5m ² /orang Sirkulasi 50% 5x1 = 5m ² 50%x5 = 2,5m ²	NAD	377,95
4 ruang kadiv	5m ² /orang Sirkulasi 50% 5x4 = 20m ²							

				50% \times 20 = 10m ²		
			8 ruang karyawan	Kapasitas 4 orang 5m ² /orang Sirkulasi 30% 5 \times 4 = 20m ² 30% \times 20 = 6m ² 26 \times 8 = 208m ²		
			1 ruang rapat	Kapasitas 35 orang 2,5m ² /orang Sirkulasi 30% 2,5 \times 35 = 87,5m ² 30% \times 87,5 = 26,25m ²		
			1 ruang arsip	Kapasitas 2 orang 4,3m ² /orang Sirkulasi 30% 4,3 \times 2 = 8,6m ² 30% \times 8,6 = 2,6m ²		
		Pos keamanan	2	Kapasitas 4 orang 3,2 m ² /orang Sirkulasi 20% 3,2 \times 4 = 12,8 m ² 20% \times 12,8 = 2,56		30,72
		Ruang istirahat	1	Kapasitas 30 orang 1,16 m ² /orang Sirkulasi 30% 1,16 \times 30 = 34,8 m ² 30% \times 34,8 = 10,44m ²		45,24
		Toilet pria	2 WC	2 \times 1,2 = 2,4m ²	NAD	12
			2 urinoir	2 \times 0,6 = 1,2m ²		
			2 wastafel	2 \times 1,2 = 2,4m ²		
		Toilet wanita	2 WC	2 \times 1,2 = 2,4m ²	NAD	9,6
			2 wastafel	2 \times 1,2 = 2,4m ²		
		Ruang trafo	1	25m ²	SL	25
		Ruang genset	1	80m ²	SL	80

	Ruang tangki & pompa	1	60m ²	SL	60
	Penampungan sampah	1	9m ²	AS	9
	Area parkir	1	Kapasitas 30 mobil 300 motor Sirkulasi 50% 30x12,5m ² = 375m ² 50%x375 = 188m ² 300x2m ² = 600m ² 50%x400 = 300m ²	NAD	1.463
	Luas total				2.112,51

Sumber : Analisis, 2020

Keterangan :

NAD : Neufert Architectural Data

SL : Studi Literatur

AS : Asumsi

4.2.4 Analisis Persyaratan Ruang

Analisis persyaratan ruang dilakukan untuk menentukan persyaratan ruang. Persyaratan ruang ini akan digunakan pada pengaplikasian interior tiap ruangan. Persyaratan ruang yakni sebagai berikut:

Tabel 4.11 Analisis Persyaratan Ruang

Tabel 11.1 Analisis Pergerakan Ruang								
No	Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik	View	Aksesibilitas
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Pertunjukan Kesenian								
1	Ruang penerimaan	+++	++	+++	+	-	+++	+++
2	Ruang tiket	+++	++	+	+++	-	+	++
3	Area pemeriksaan	+++	++	+++	-	-	-	+++
4	Ruang ganti	-	+++	-	+++	-	-	++
5	Panggung	-	+++	-	+++	+++	+++	++
6	Area penonton	-	+++	-	+++	+++	+++	+++
7	Ruang kontrol	-	+++	-	+++	+++	-	++
8	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
9	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
Pameran Karya Seni								
1	Ruang penerimaan	+++	++	+++	+	-	+++	+++
2	Ruang informasi	+++	++	+	+++	-	+	++
3	Ruang pameran	+++	+++	+++	++	+++	+++	+++
4	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++

5	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
Latihan Tari								
1	Ruang penerimaan	+++	++	+++	+	-	+++	+++
2	Area pemeriksaan	+++	++	+++	-	-	-	+++
3	Ruang latihan tari	+++	+++	+++	++	+++	++	+++
4	Ruang diskusi	+++	++	+++	++	++	++	+++
5	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
6	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
Latihan Musik								
1	Ruang penerimaan	+++	++	+++	+	-	+++	+++
2	Area pemeriksaan	+++	++	+++	-	-	-	+++
3	R. latihan musik	-	+++	-	+++	+++	++	+++
4	Ruang diskusi	+++	++	+++	++	++	++	+++
5	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
6	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
Workshop Kerajinan Damar Kurung								
1	Ruang penerimaan	+++	++	+++	+	-	+++	+++
2	Area pemeriksaan	+++	++	+++	-	-	-	+++
3	Ruang <i>Workshop</i>	+++	+++	+++	++	++	++	+++
4	Ruang diskusi	+++	++	+++	++	++	++	+++
5	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
6	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
Workshop Melukis								
1	Ruang penerimaan	+++	++	+++	+	-	+++	+++
2	Area pemeriksaan	+++	++	+++	-	-	-	+++
3	Ruang <i>Workshop</i>	+++	+++	+++	++	++	++	+++
4	Ruang diskusi	+++	++	+++	++	++	++	+++
5	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
6	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
Jual Beli Produk Kerajinan dan Oleh-oleh								
1	<i>Retail Store</i>	+++	++	+	+++	++	+++	+++
2	Kasir	+++	++	+	+++	++	+++	++
3	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
4	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
Jual Beli Makanan dan Minuman								
1	Counter	+++	++	+++	++	-	+++	++
2	Dapur	+++	++	+++	++	-	+++	++
3	Area makan dan minum	+++	++	+++	+	-	+++	+++
4	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
Ibadah								

1	Tempat wudlu	+++	++	+++	++	-	+++	+++
2	Ruang sholat	+++	++	+++	++	+++	+++	+++
3	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
4	R. Penyimpanan	+++	++	+++	-	-	-	++
Servis								
1	Ruang pengelola	+++	++	+++	++	++	++	++
2	Pos keamanan	+++	++	+++	++	++	++	++
3	Toilet	+++	++	+++	++	+	++	+++
4	Ruang trafo	+++	++	+++	-	-	-	++
5	Ruang genset	+++	++	+++	-	-	-	++
6	R. tangki & pompa	+++	++	+++	-	-	-	++
7	TPS	+++	-	+++	-	-	-	++
8	Area parkir	+++	++	+++	-	-	++	+++

Sumber : Analisis, 2020

Keterangan :

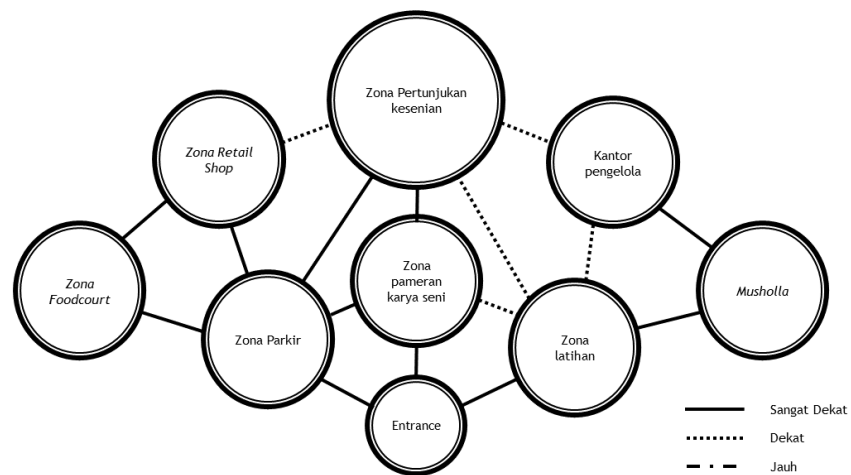
- : tidak perlu
- + : cukup perlu
- ++ : diperlukan
- +++ : sangat diperlukan

4.2.5 Analisis Keterkaitan Ruang

Analisis keterkaitan ruang dilakukan untuk menentukan kedekatan antara satu ruang dengan ruang yang lainnya. Hubungan antar ruang inilah yang akan memberikan zonasi pada tiap area. Analisis ini bertujuan untuk memudahkan dalam penataan letak tiap ruangan pada bangunan. Analisis ini dibagi menjadi dua jenis yaitu makro dan mikro. Makro untuk menunjukkan tata letak massa pada tapak perancangan dan mikro untuk menunjukkan keterkaitan antar ruang yang ada pada bangunan.

1. Makro

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan tatanan massa yang ideal pada tapak perancangan terutama tatanan objek berdasarkan kondisi tapak. Pada perancangan *Gresik Art Center* ini dihasilkan tata letak yang ditampilkan dalam diagram keterkaitan berikut:

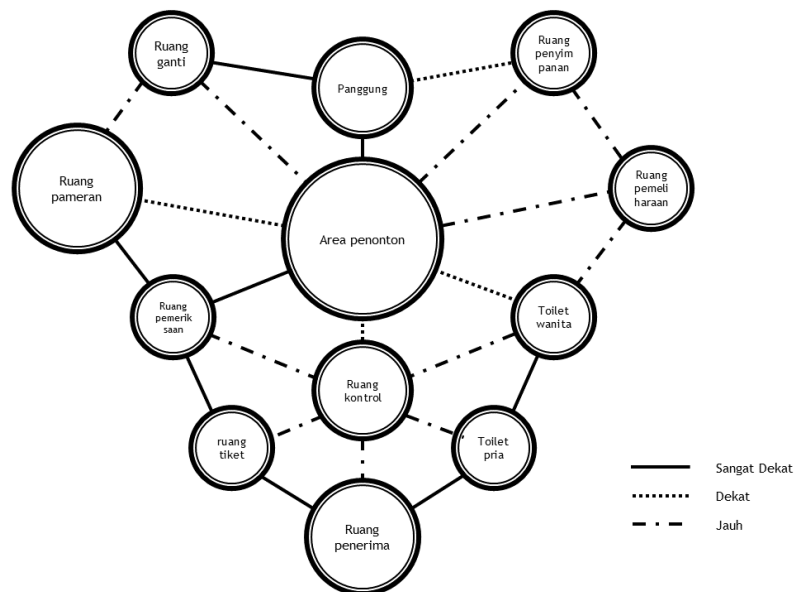


Gambar 4.11 Diagram Makro

Sumber: Analisis, 2020

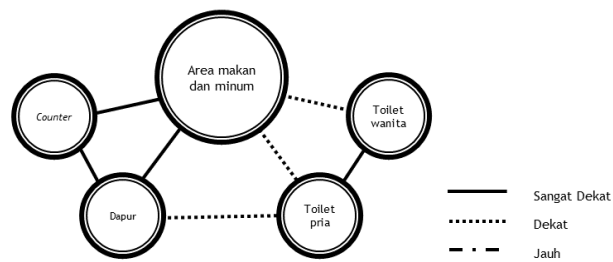
2. Mikro

Analisis ini dilakukan untuk mengatur tata letak ruangan dalam bangunan agar dapat memberikan kemudahan bagi pengguna. Analisis keterkaitan ruang dikelompokkan berdasarkan batasan fungsi yang sudah ditentukan yaitu zona pertunjukan dan pameran, zona latihan dan *workshop*, zona pengelola, zona *retail shop*, dan zona *foodcourt*.



Gambar 4.12 Diagram Mikro (Gedung Pertunjukan dan Pameran)

Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.16 Diagram Mikro (Foodcourt)

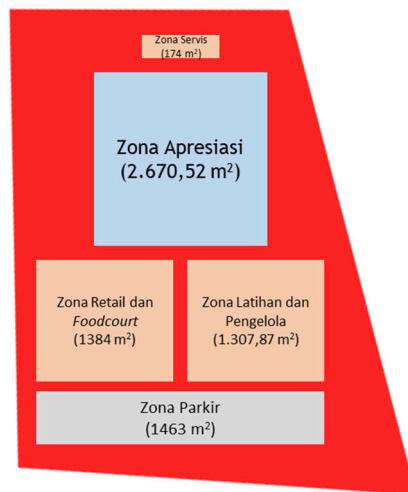
Sumber: Analisis, 2020

4.2.5 Bubble Diagram

Setelah menentukan diagram keterkaitan ruang, tahap selanjutnya adalah penentuan tata letak massa bangunan sekaligus tiap ruangan pada bangunan yang terdapat dalam rancangan *Gresik Art Center*. Penentuan tata letak ruang dilakukan dengan peninjauan terhadap batas-batas tapak agar sesuai dengan peruntukannya.

1. Bubble Diagram Makro

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan tatanan massa pada tapak perancangan. Pada perancangan *Gresik Art Center* ini dihasilkan tata letak massa bangunan yang ditampilkan dalam gambar berikut :



Gambar 4.17 Bubble Diagram Makro

Sumber: Analisis, 2020

2. Bubble Diagram Mikro

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan tatanan ruang pada tiap bangunan. Pada perancangan *Gresik Art Center* ini dihasilkan tata letak ruang pada tiap bangunan yang ditampilkan dalam gambar berikut :



Gambar 4.18 Bubble Diagram Zona Pertunjukan

Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.19 Bubble Diagram Zona Latihan

Sumber: Analisis, 2020



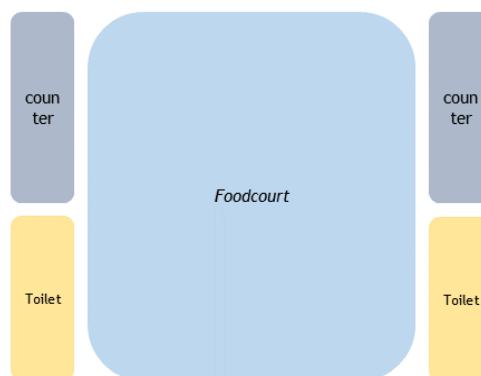
Gambar 4.20 Bubble Diagram Zona Pengelola

Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.21 Bubble Diagram Zona Retail

Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.22 Bubble Diagram Zona Foodcourt

Sumber: Analisis, 2020

4.4 Kondisi Eksisting

4.4.1 Lokasi dan batas-batas tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo, Kembangan, Kabupaten Gresik. Lokasi ini cukup strategis karena dekat dengan jalan utama perbatasan Gresik-Lamongan dan exit Tol Bunder serta fasilitas publik yang memadai.

Batas utara tapak merupakan Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo dan bersebrangan dengan kantor Samsat Gresik, batas timur merupakan Kantor Cabang Dinas Pendidikan, batas selatan merupakan lahan kosong, dan batas barat merupakan jalan Tol Gresik-Surabaya.

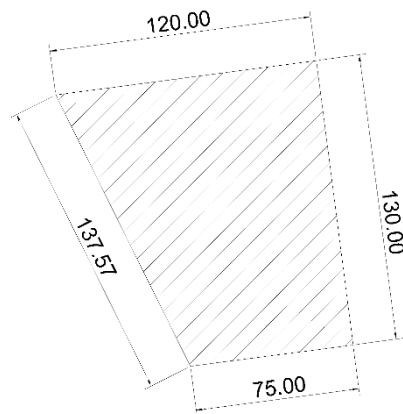


Gambar 4.23 Lokasi dan Batas-batas Tapak

Sumber: Sumber Pribadi, 2020

4.4.2 Dimensi tapak

Tapak perancangan *Gresik Art Center* memiliki luasan 12.675 m^2 ($\pm 1,27 \text{ ha}$) dengan detail dimensi sebagai berikut :



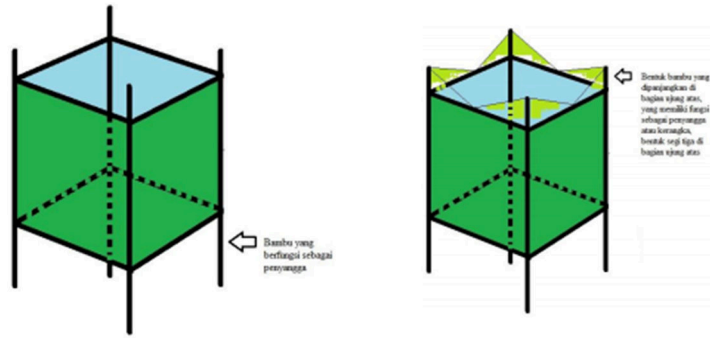
Gambar 4.24 Dimensi Tapak

Sumber: Sumber Pribadi, 2020

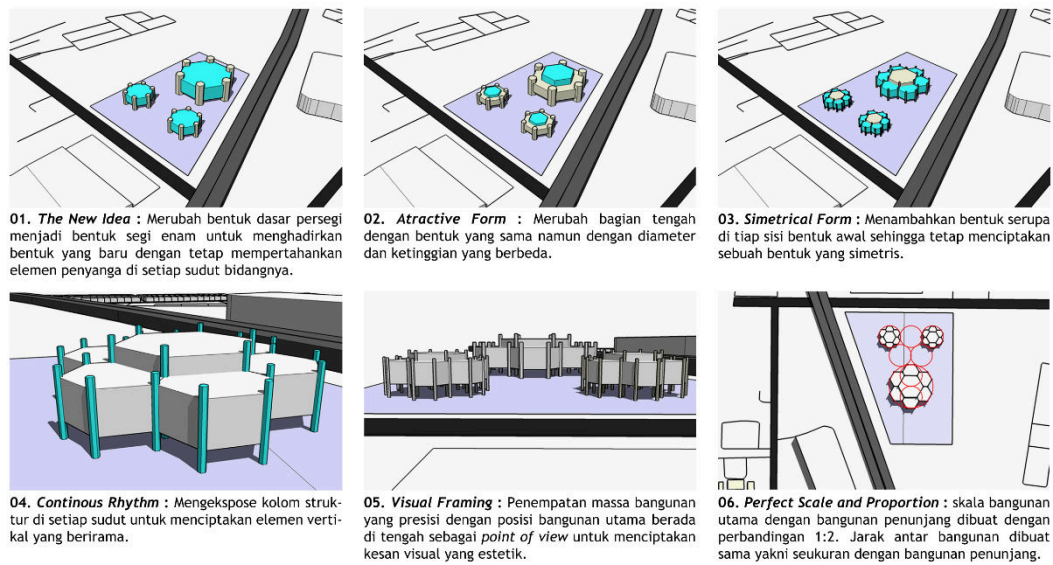
4.5 Analisis Bentuk

Bentuk dasar yang diambil sebagai acuan ialah bentuk Damar Kurung. Damar Kurung merupakan lentera dengan bentuk khas yang berasal dari Kabupaten Gresik. Damar kurung memiliki peranan penting terhadap identitas budaya masyarakat Gresik.

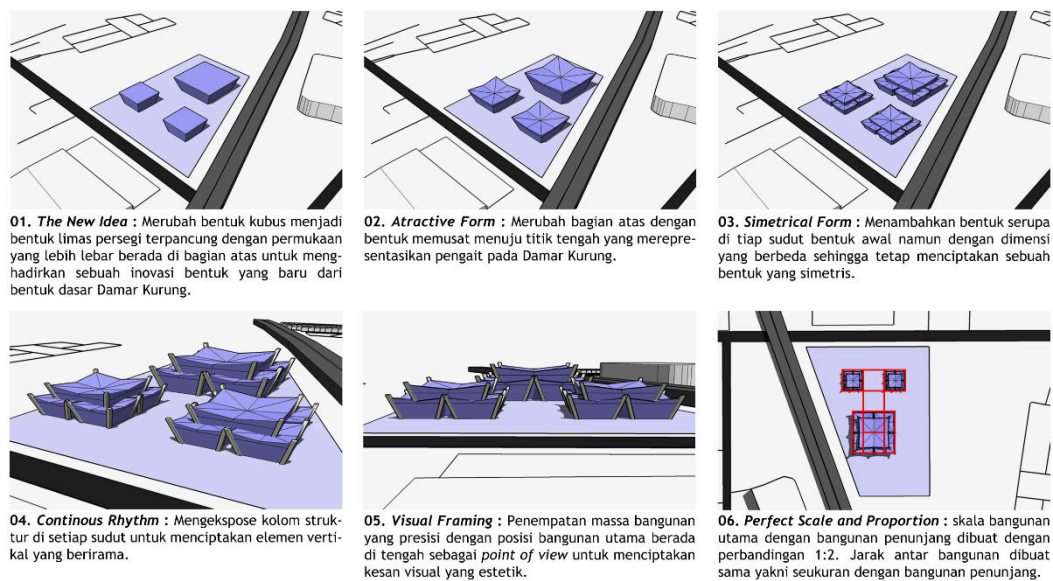
Damar Kurung berbentuk segi empat dengan ujung bagian atas berbentuk segitiga ke atas pada bagian ujungnya. Bentuk ujung atas Damar Kurung yang memiliki bentuk segi tiga yang mengerucut ke atas merupakan simbol atau makna dari konsep Ketuhanan.



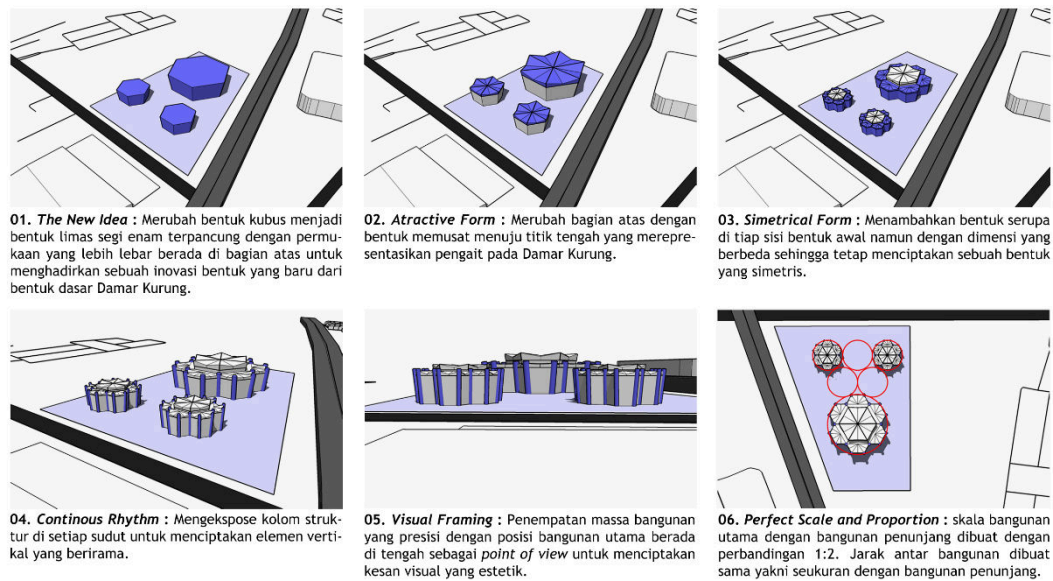
Gambar 4.25 Damar Kurung
Sumber: Brikolase



Gambar 4.26 Analisis Bentuk Alternatif 1
Sumber: Analisis, 2020



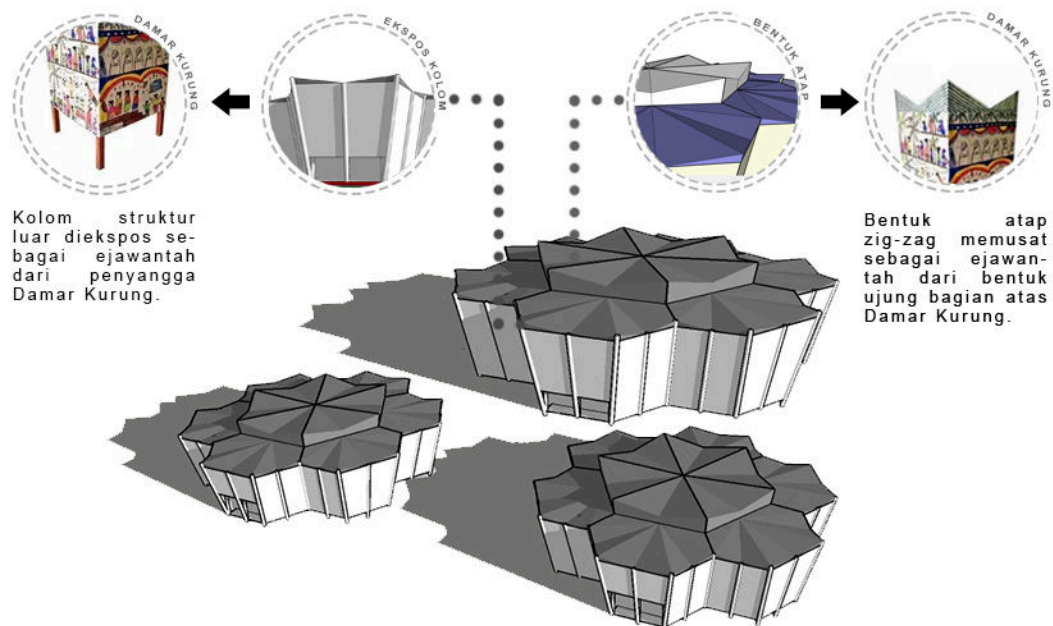
Gambar 4.27 Analisis Bentuk Alternatif 2
Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.28 Analisis Bentuk Alternatif 3

Sumber: Analisis, 2020

Dari beberapa alternatif bentuk yang muncul, hanya terdapat satu bentuk yang akan dibawa untuk analisis selanjutnya yakni hasil analisis bentuk alternatif 3.



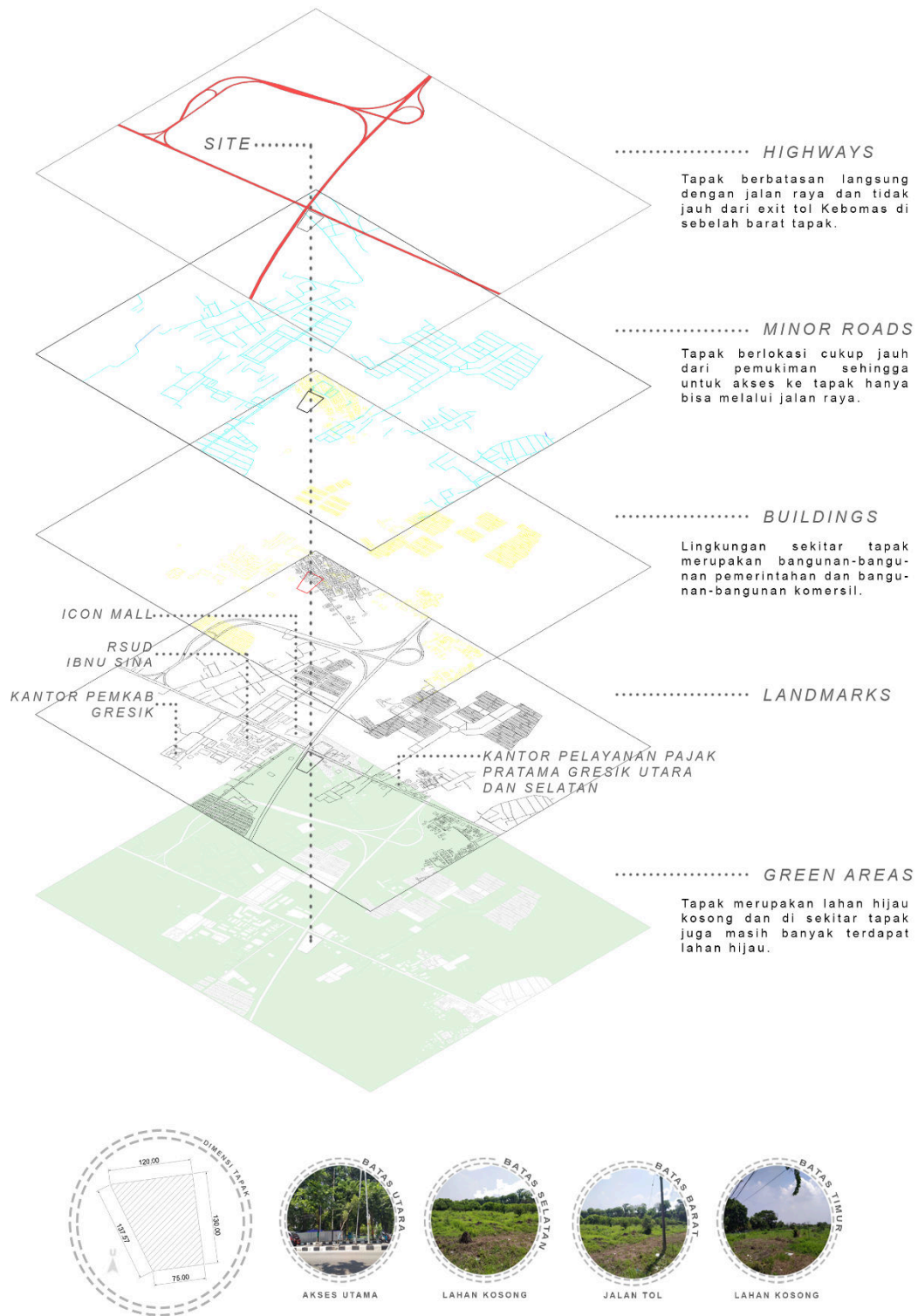
Gambar 4.29 Hasil Bentuk Analisis Bentuk dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik

Sumber: Analisis, 2020

4.6 Analisis Tapak

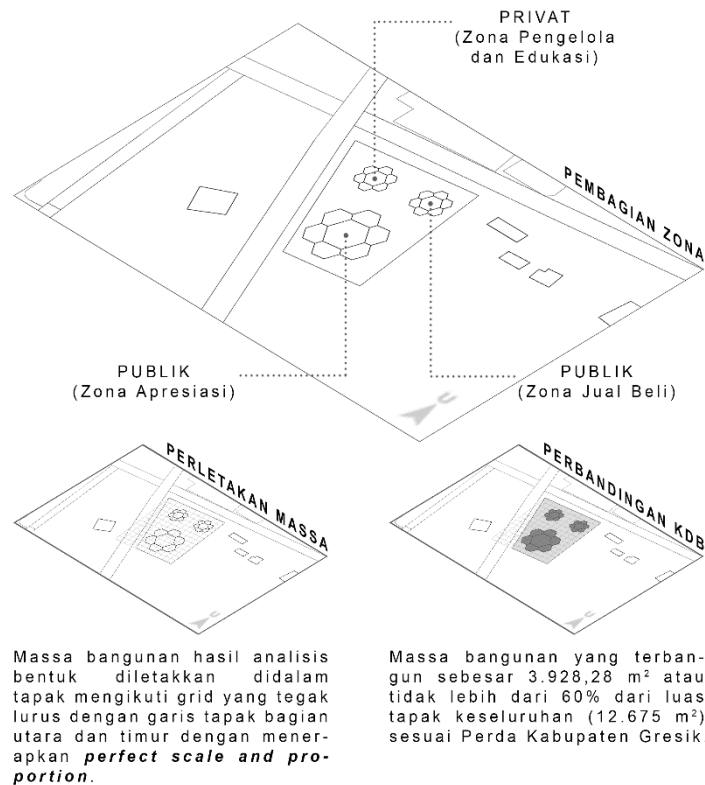
Analisis tapak merupakan tahapan selanjutnya setelah analisis bentuk yang dijelaskan di atas. Analisis tapak terdiri atas beberapa poin analisis yang dijelaskan sebagai berikut:

4.6.1 Analisis Batas, Bentuk dan Dimensi Tapak



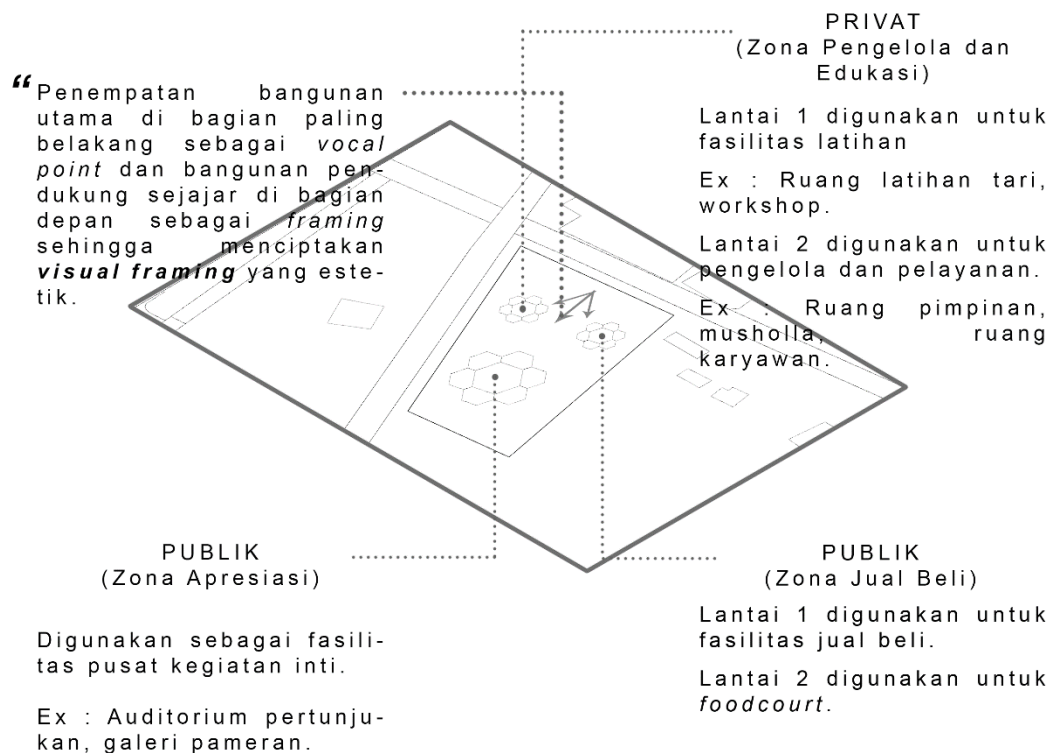
Gambar 4.30 Data Batas, Bentuk, dan Dimensi Tapak

Sumber: Analisis, 2020



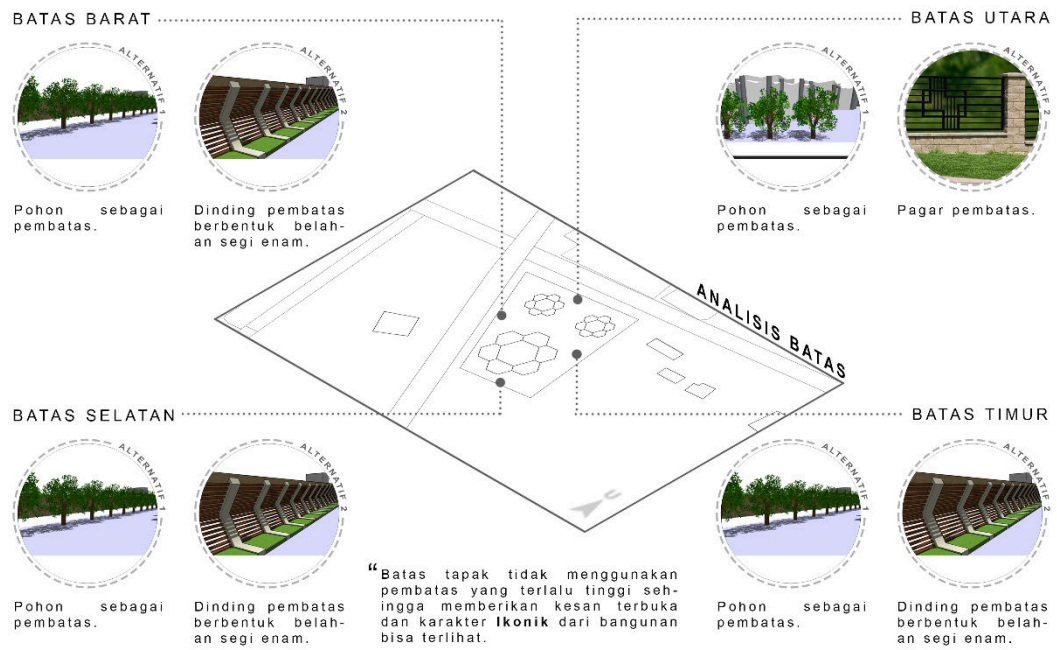
Gambar 4.31 Ide Perletakan Massa Bangunan

Sumber: Analisis, 2020



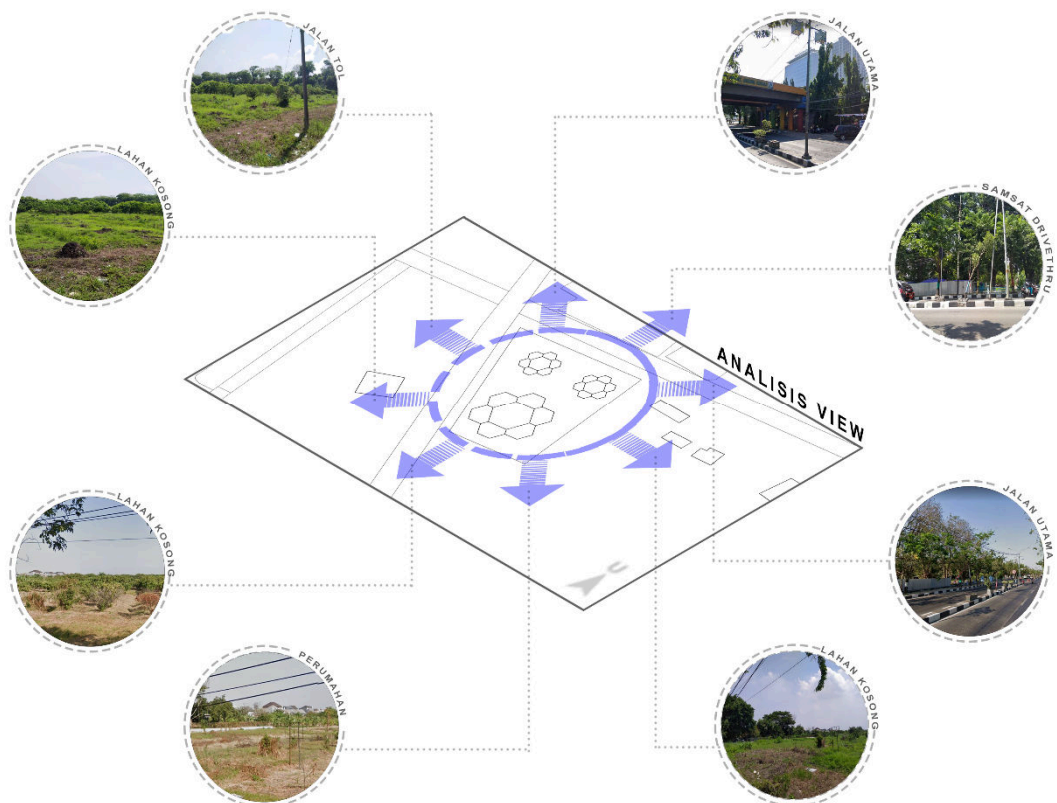
Gambar 4.32 Ide Zoning

Sumber: Analisis, 2020

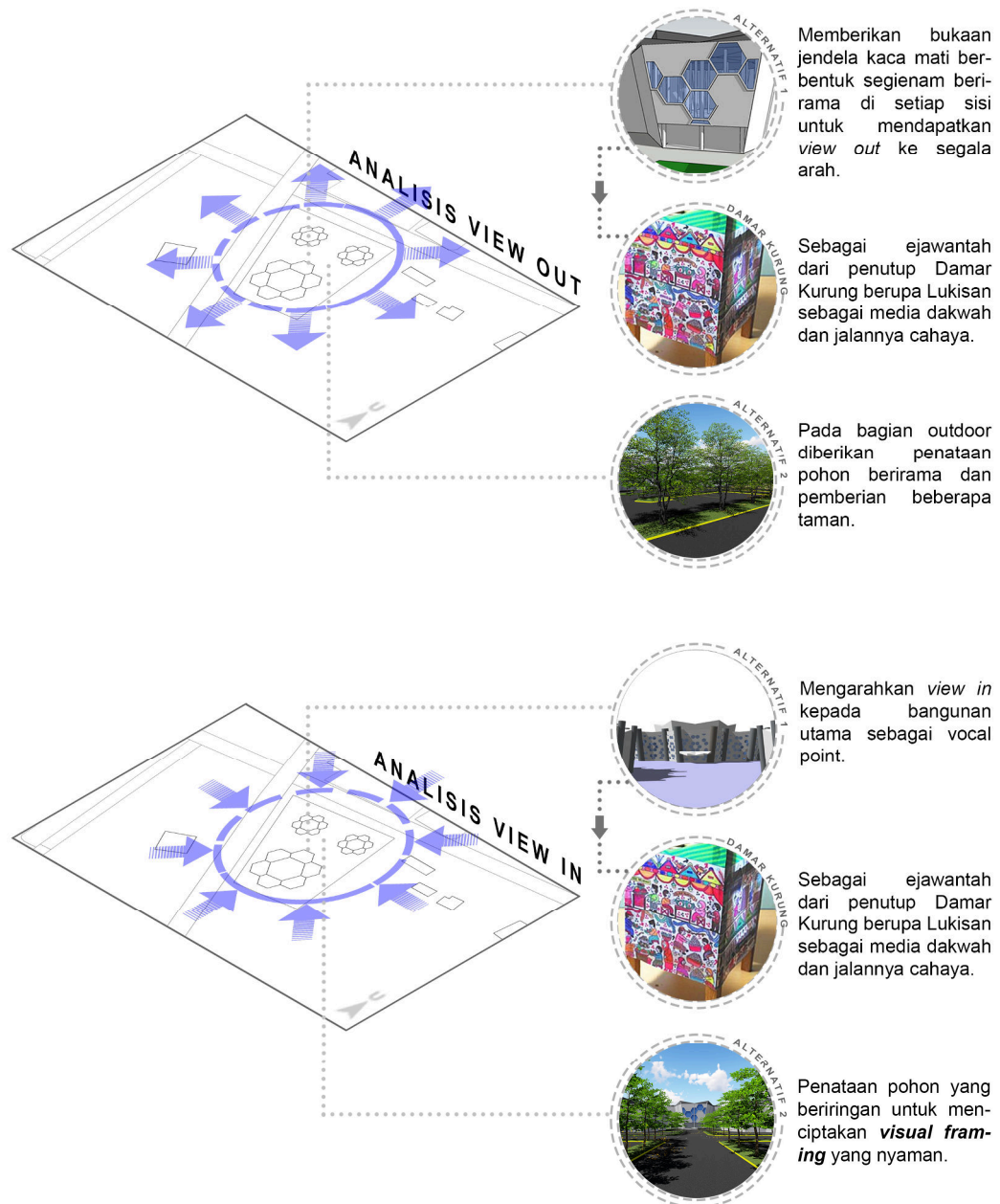


Gambar 4.33 Ide Batas Tapak
Sumber: Analisis, 2020

4.6.2 Analisis View



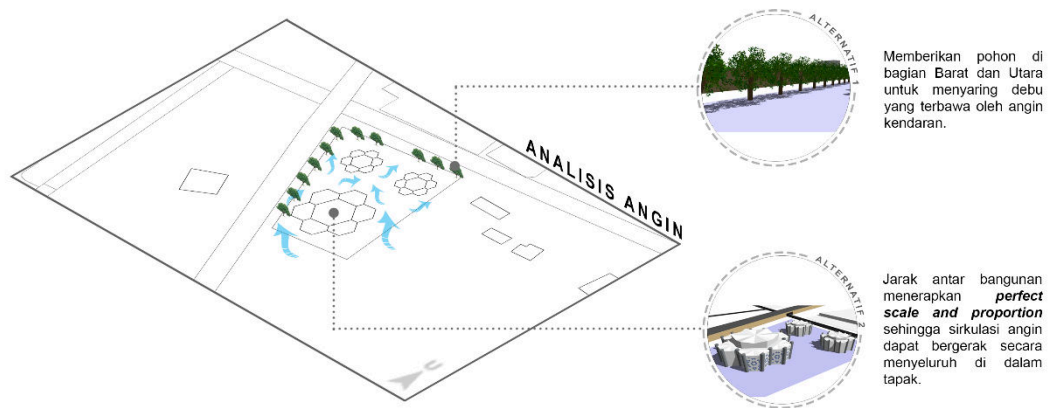
Gambar 4.34 Data View dari Tapak
Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.35 Ide *View In* dan *View Out*

Sumber: Analisis, 2020

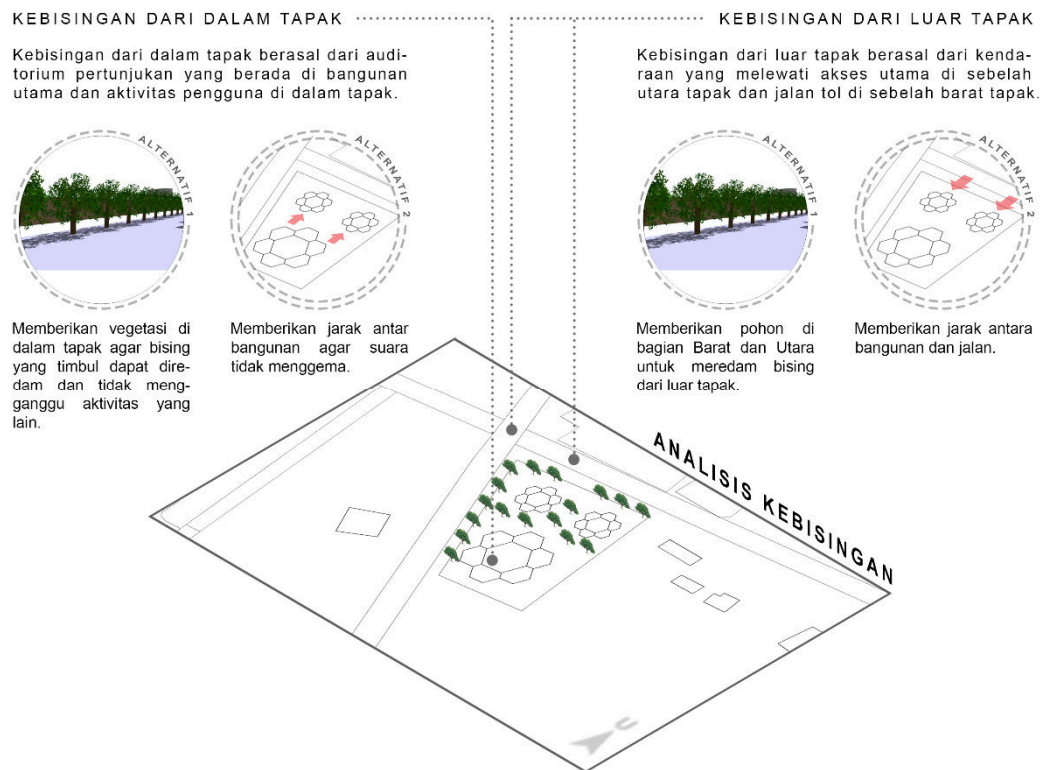
4.6.3 Analisis Angin



Gambar 4.35 Analisis Angin

Sumber: Analisis, 2020

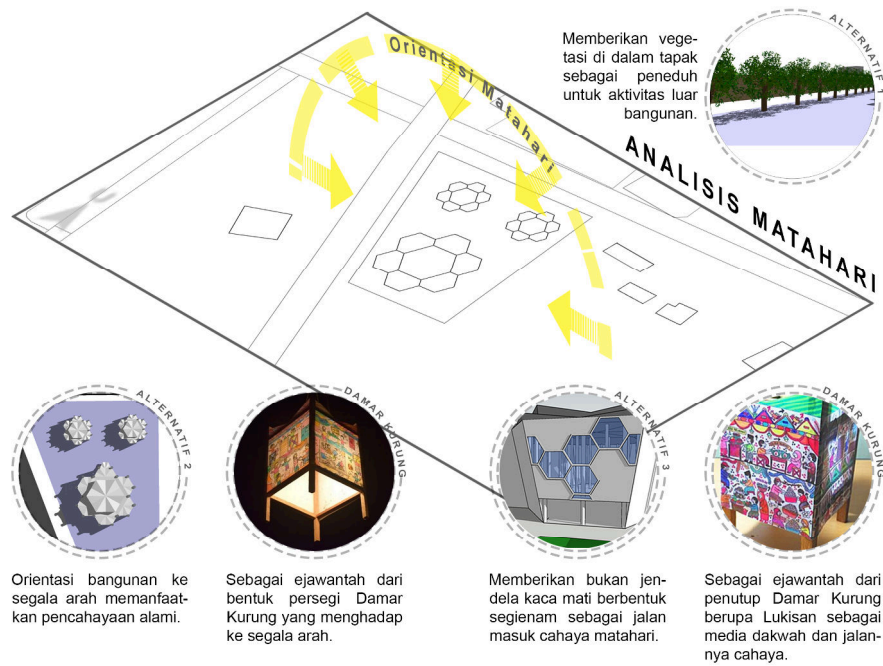
4.6.4 Analisis Kebisingan



Gambar 4.36 Analisis Kebisingan

Sumber: Analisis, 2020

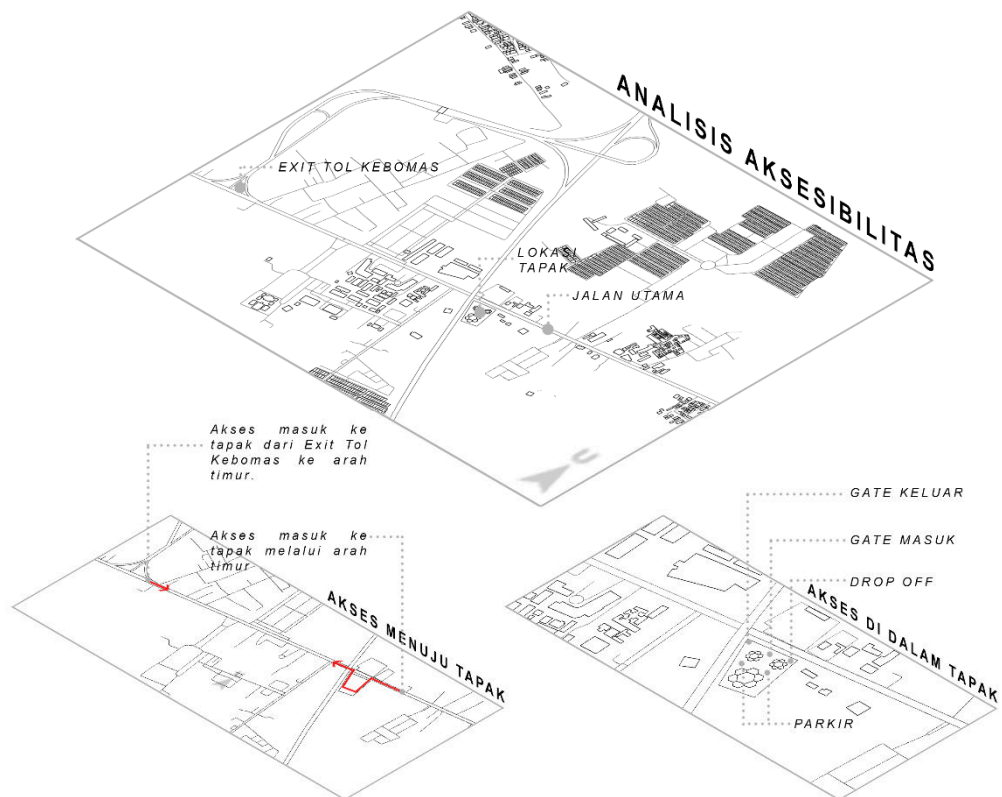
4.6.5 Analisis Matahari



Gambar 4.37 Analisis Matahari

Sumber: Analisis, 2020

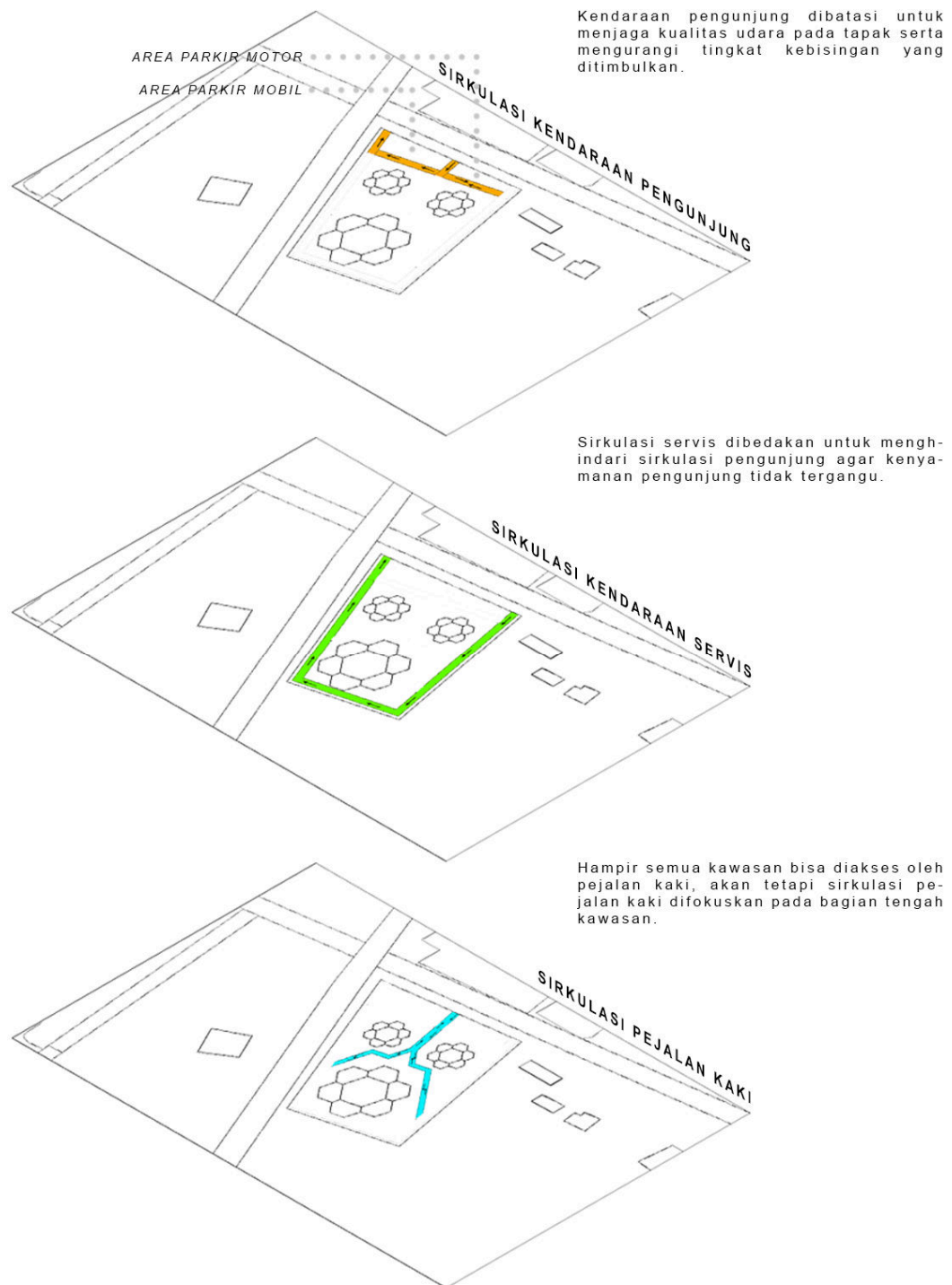
4.6.6 Analisis Aksesibilitas



Gambar 4.38 Analisis Aksesibilitas

Sumber: Analisis, 2020

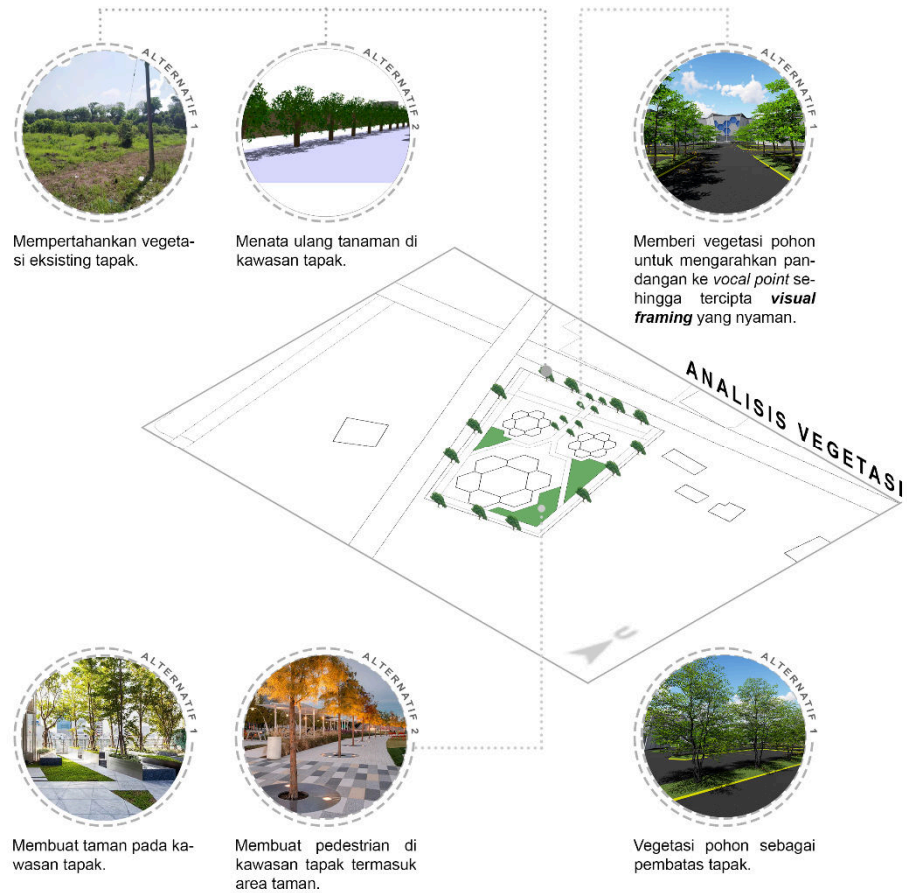
4.6.7 Analisis Sirkulasi



Gambar 4.39 Analisis Sirkulasi

Sumber: Analisis, 2020

4.6.8 Analisis Vegetasi

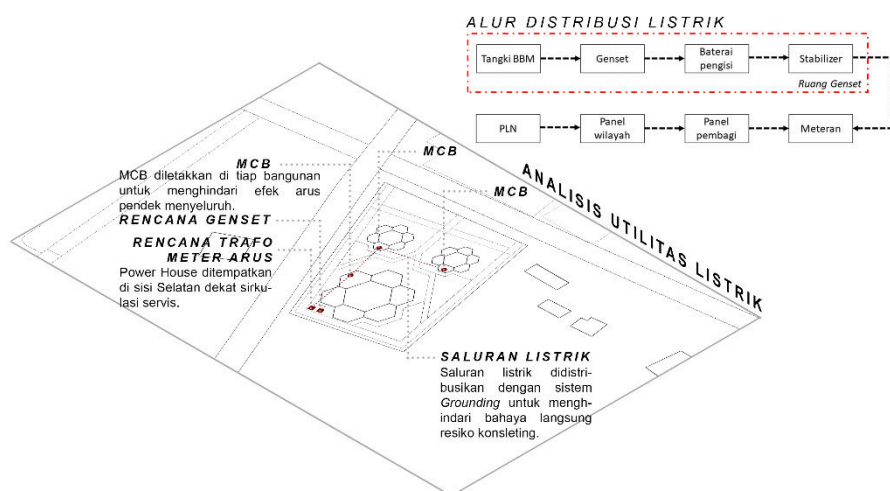


Gambar 4.40 Analisis Vegetasi

Sumber: Analisis, 2020

4.7 Analisis Utilitas

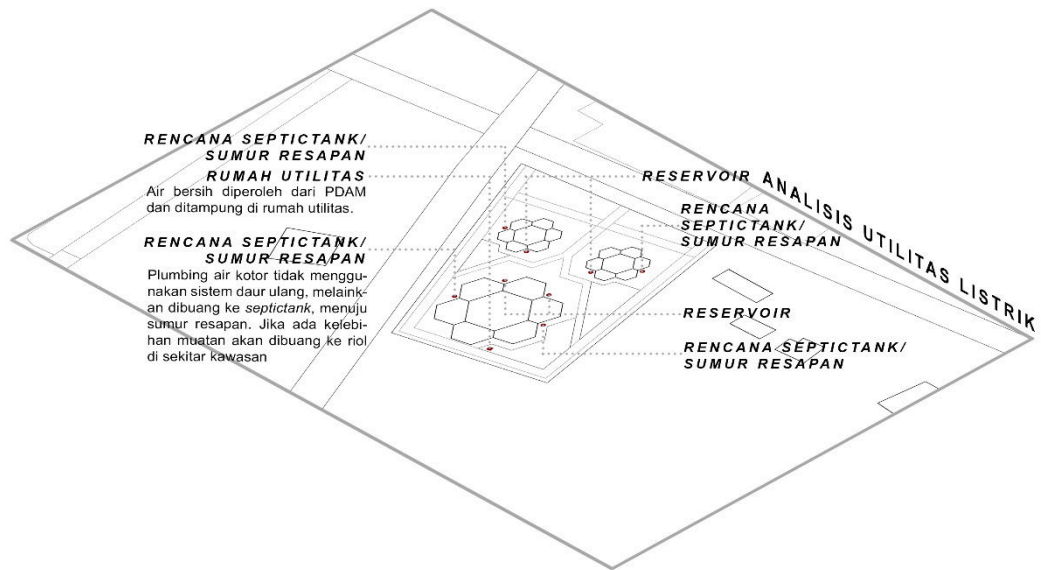
4.7.1 Analisis Utilitas Listrik



Gambar 4.41 Analisis Utilitas Listrik

Sumber: Analisis, 2020

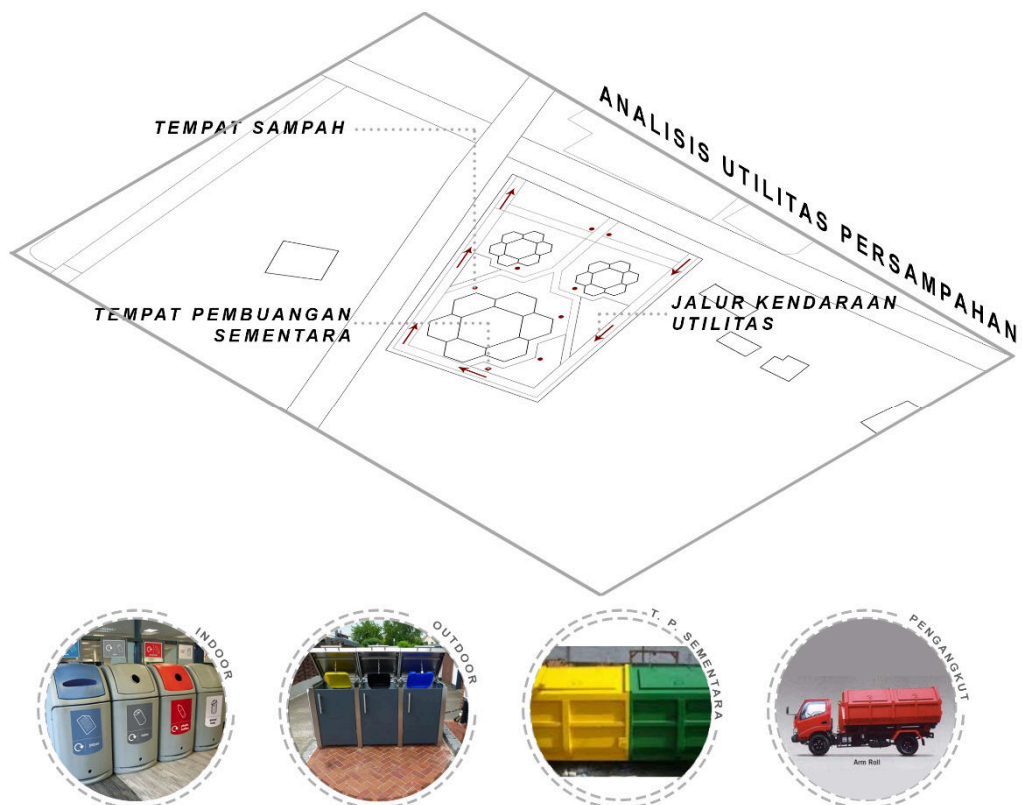
4.7.2 Analisis Utilitas Plumbing



Gambar 4.42 Analisis Utilitas Plumbing

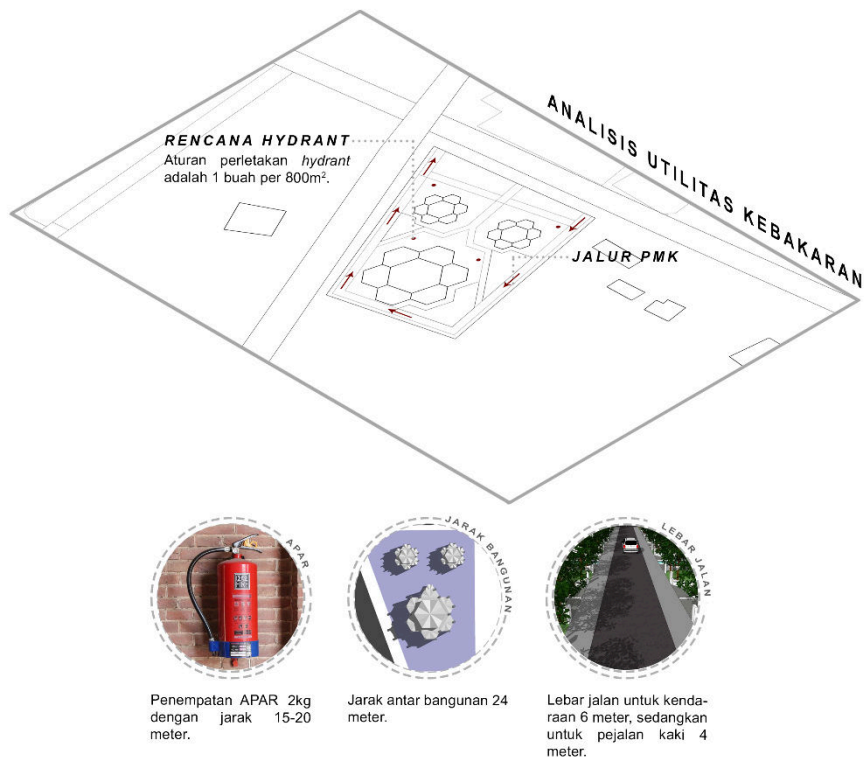
Sumber: Analisis, 2020

4.7.3 Analisis Utilitas Persampahan dan Kebakaran



Gambar 4.43 Analisis Utilitas Persampahan

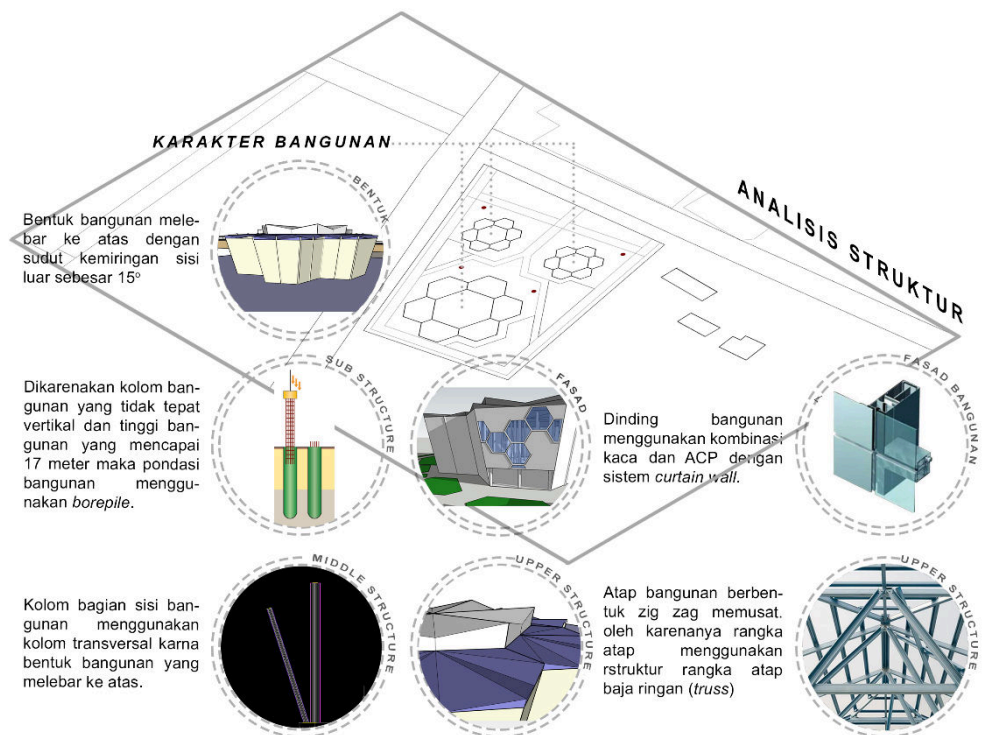
Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.44 Analisis Utilitas Kebakaran

Sumber: Analisis, 2020

4.8 Analisis Struktur



Gambar 4.45 Analisis Struktur

Sumber: Analisis, 2020

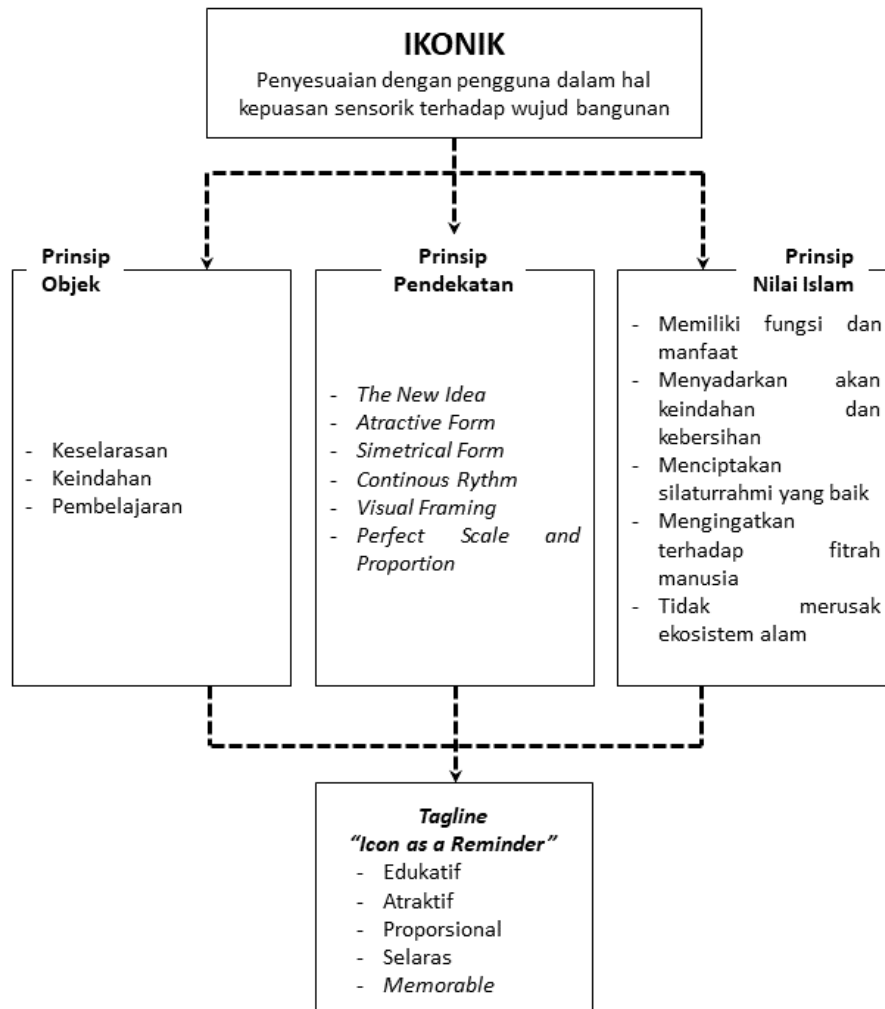
BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Perancangan *Gresik Art Center* menggunakan konsep ikonik dengan prinsip-prinsip pendekatannya, dan prinsip-prinsip objek serta integrasinya dengan nilai-nilai keislaman terhadap objek rancangan dengan tujuan menjadikan suatu rancangan yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan apresiasi seni, pendidikan dan pelatihan seni sekaligus tempat wisata kesenian lokal serta sebagai pengingat akan kesenian yang ada dan fitrah manusia.

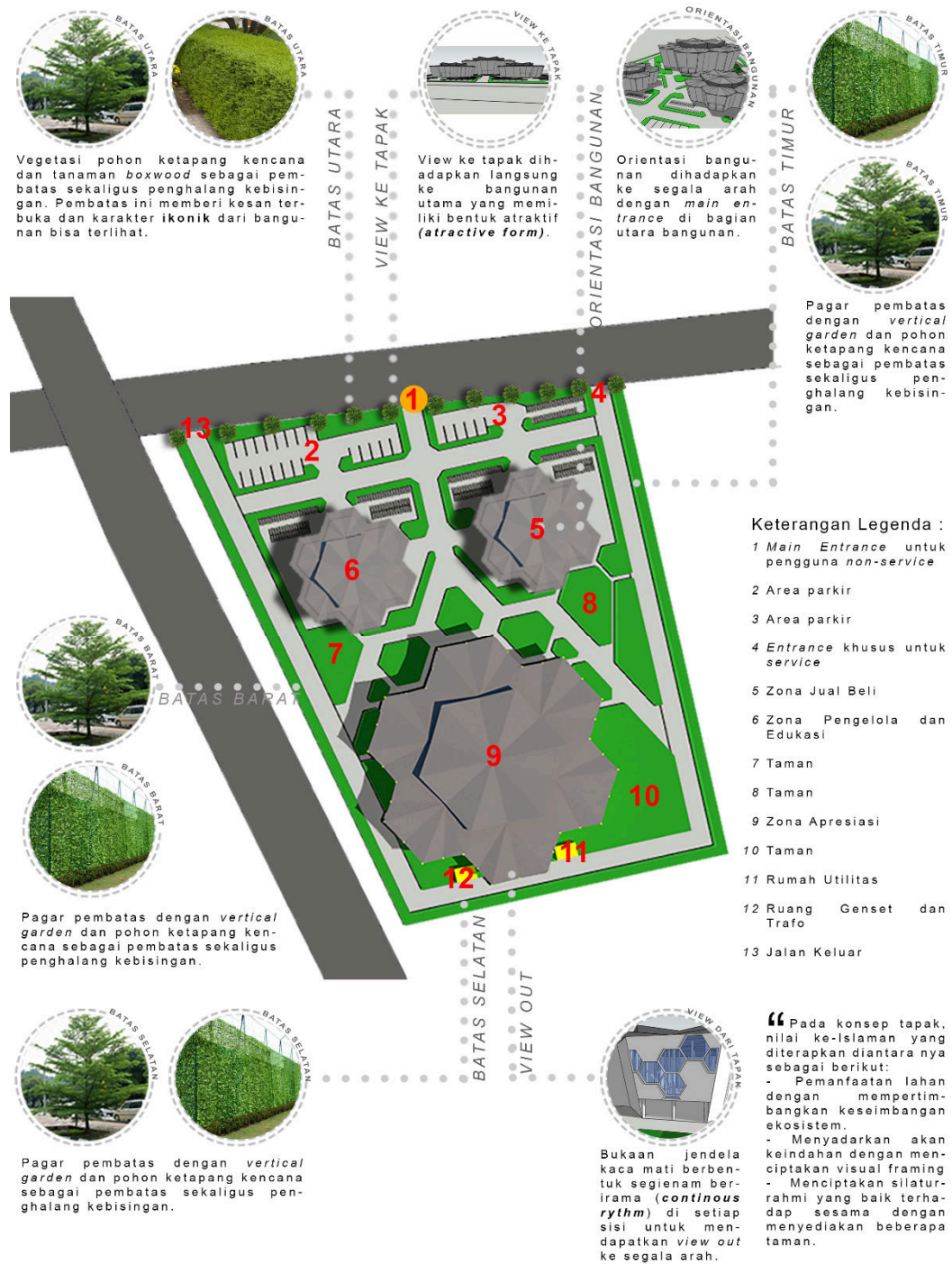
Tagline yang digunakan dalam perancangan *Gresik Art Center* ini yaitu *icon as a reminder*. *Icon as a reminder* akan menggambarkan sebuah bangunan yang memiliki visual yang menarik perhatian (*Point of View*) dengan tampilan luar yang atraktif, penggunaan cahaya yang mendominasi di bagian dalam bangunan, dan penataan massa yang simetris dan proporsional.



Gambar 5.1 Konsep Dasar

Sumber: Analisis, 2020

5.2 Konsep Tapak



Gambar 5.2 Konsep Tapak

Sumber: Analisis, 2020

Ide bentuk dasar dari bentuk kerajinan Damar Kurung.

Merubah bentuk balok damar kurung menjadi bentuk limas segienam terpancing terbalik (*new idea*).

Bentuk memusat pada atap merepresentasikan pengait pada Damar Kurung untuk memberikan bentuk yg lebih atraktif (*attractive form*).

Menambahkan bentuk serupa dengan dimensi lebih kecil untuk menciptakan sebuah bentuk bangunan simetris (*simetrical form*).

“ Pada konsep bentuk nilai ke-Islaman yang diterapkan diantaranya sebagai berikut:
 - Bentuk bangunan yg berfungsi sbg pengait terhadap kesenian.
 - Menyadarkan akan keindahan dengan menciptakan *visual framing*.

BENTUK ATAP
 Atap bangunan utama dan bangunan pendukung berbentuk zig-zag memusat merepresentasikan pengait pada Damar Kurung.

BENTUK ATAP
 Bentuk atap bangunan utilitas zig-zag tidak memusat. Material yang digunakan yaitu material atap spandek.

FASAD BANGUNAN
 Menggunakan dinding kombinasi kaca dan ACP untuk memanfaatkan cahaya masuk dan pandangan keluar bangunan.

FASAD BANGUNAN
 Dinding bangunan menggunakan material kaca reflektif.

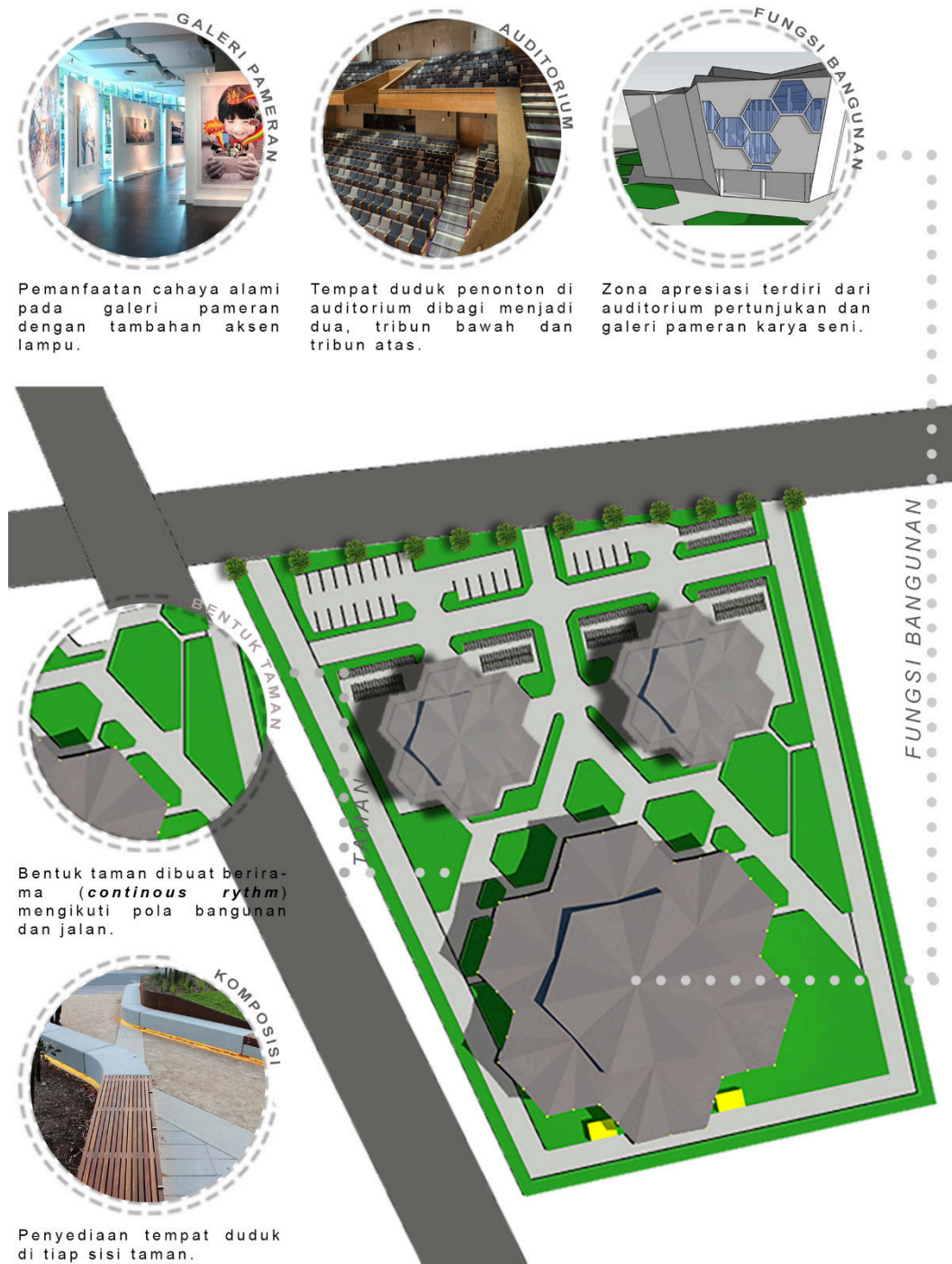
FASAD BANGUNAN
 Menggunakan kombinasi Aluminium Composite Panel (ACP) untuk mengurangi cahaya masuk yang berlebihan dan menambah estetika pada fasad.

JARAK BANGUNAN
 Bangunan utama lebih besar dua kali lipat dari bangunan pendukung dengan jarak yang sama dengan dimensi bangunan pendukung (*perfect scale and proportion*).

FASAD BANGUNAN
 Tiap sisi bangunan tidak tepat vertikal.

Sumber: Analisis, 2020

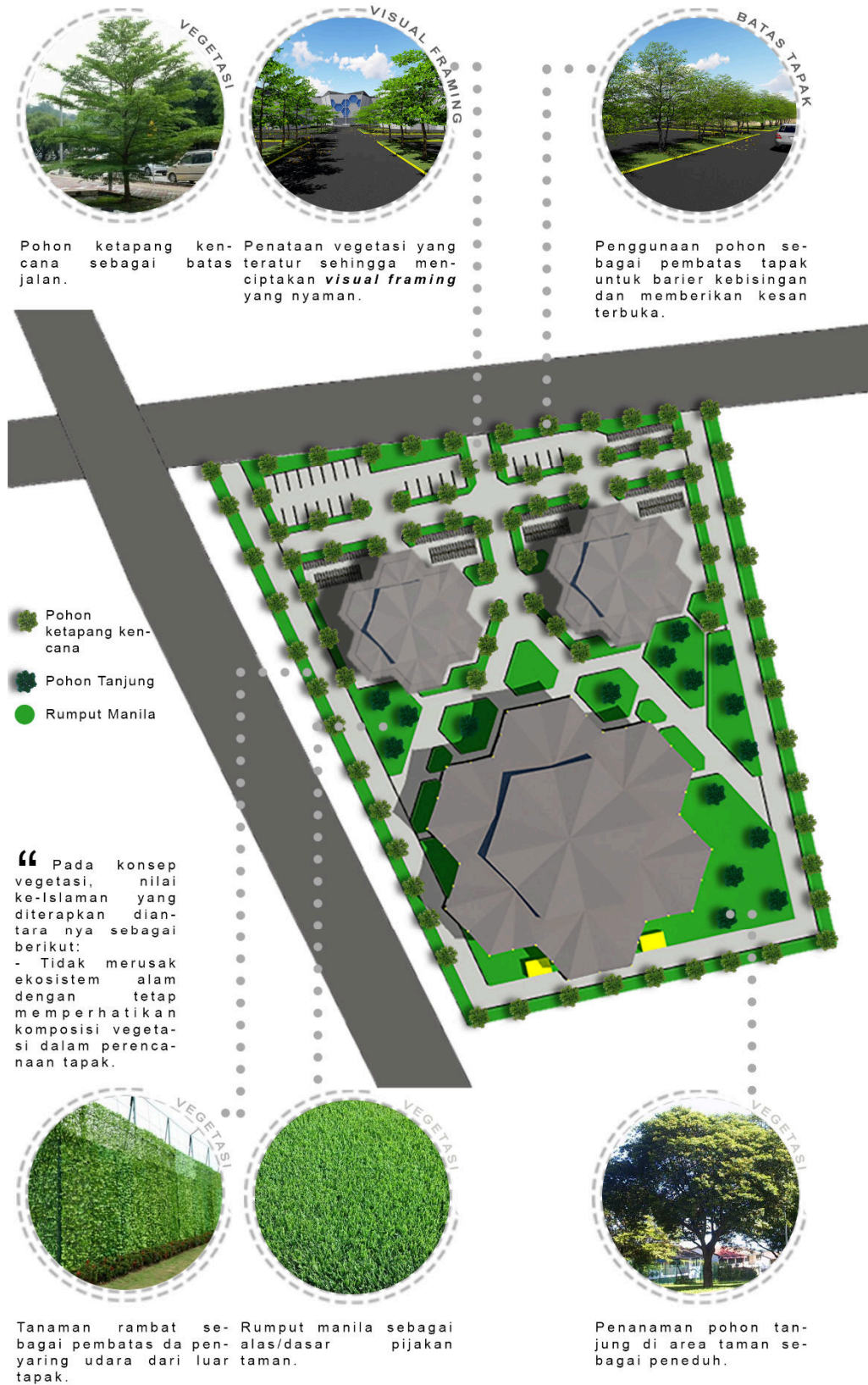
5.4 Konsep Ruang



Gambar 5.4 Konsep Ruang

Sumber: Analisis, 2020

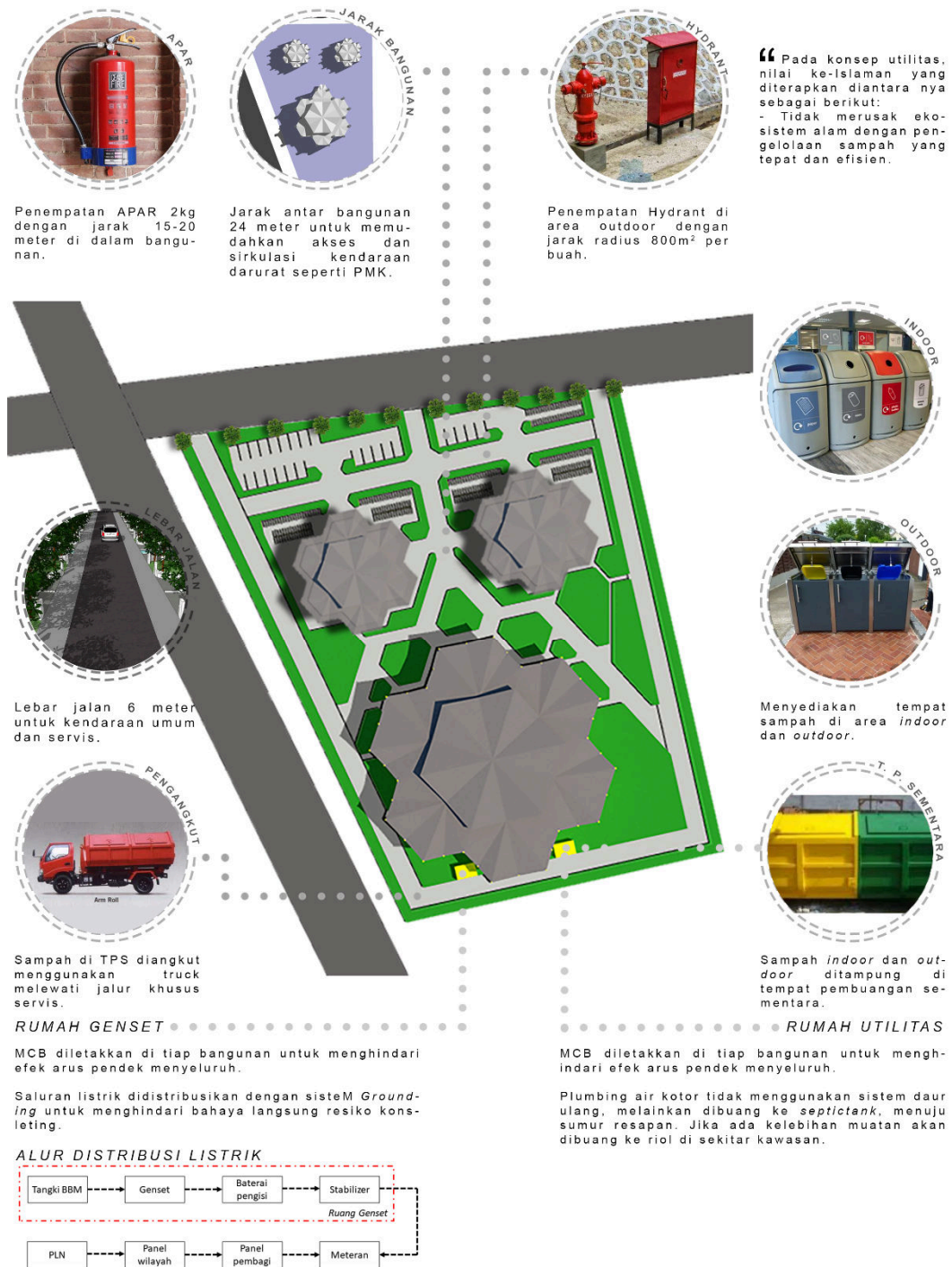
5.5 Konsep Vegetasi



Gambar 5.5 Konsep Vegetasi

Sumber: Analisis, 2020

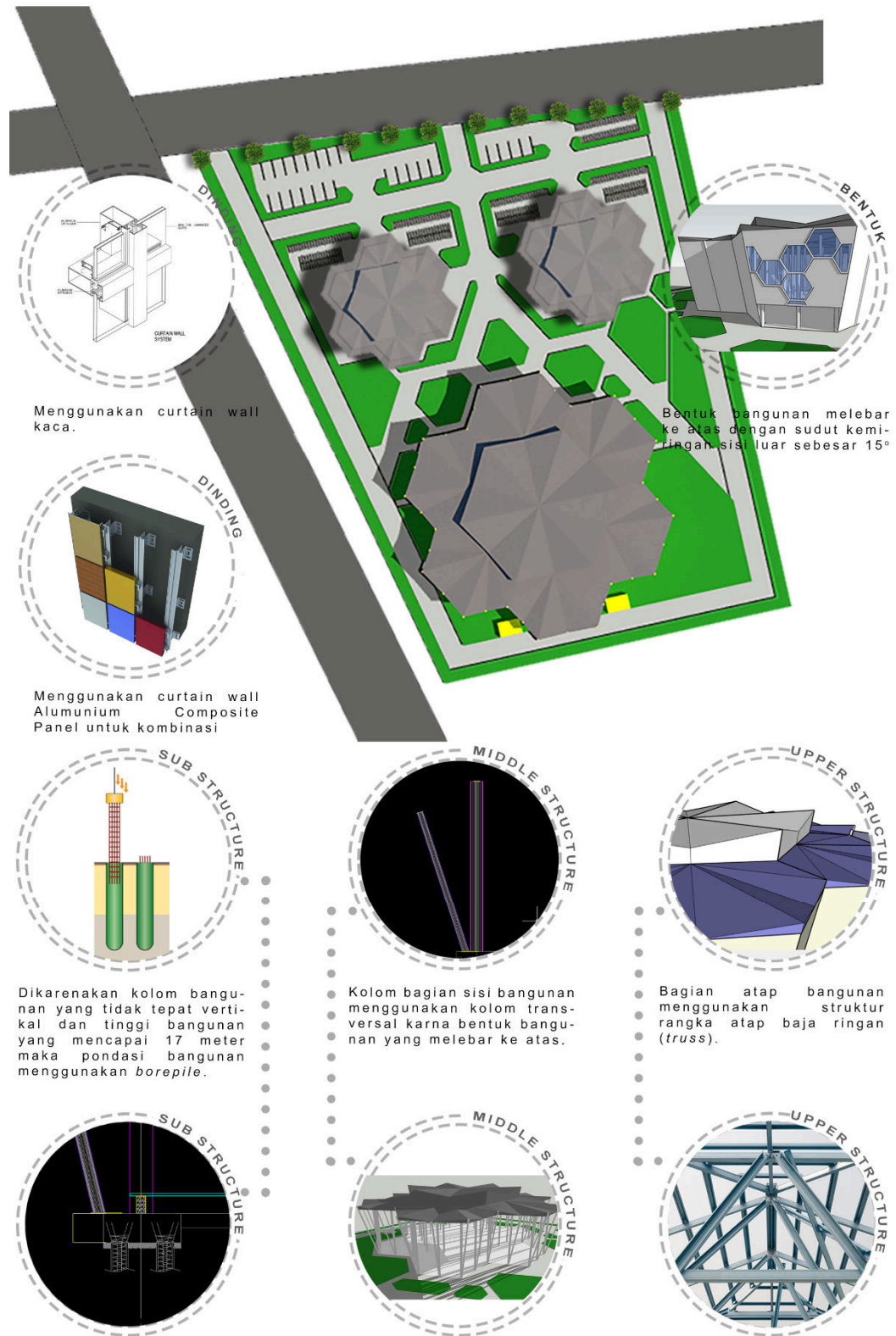
5.6 Konsep Utilitas



Gambar 5.6 Konsep Utilitas

Sumber: Analisis, 2020

5.7 Konsep Struktur



Gambar 5.7 Konsep Struktur

Sumber: Analisis, 2020

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1 Konsep Perancangan

6.1.1 Konsep Dasar

Perancangan *Gresik Art Center* dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik memakai *tagline* “**Icon as a Reminder**”. *Tagline* tersebut menjelaskan tentang pengingatan dari sebuah ikon terhadap apa yang sudah diciptakan. Ikon yang diambil adalah produk kesenian khas Kabupaten Gresik yaitu Damar Kurung untuk memunculkan identitas pada bangunannya. Mengingat Damar Kurung memiliki nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya, antara lain:

1. Kerangka sebagai penyangga
2. Bentuk segitiga pada bagian ujung atas Damar Kurung sebagai simbol Ketuhanan
3. Penutup Damar Kurung berupa lukisan yang menceritakan kehidupan sehari-hari
4. Lampu sebagai lentera

Pengaplikasian nilai-nilai tersebut diterapkan pada beberapa elemen bangunan sebagai berikut :

1. Mengekspos kolom bagian luar bangunan
2. Atap bangunan berbentuk zig-zag atau segitiga berulang
3. Dinding bangunan bermotif dengan kombinasi kaca
4. Pemaksimalan penerangan di bagian dalam bangunan

Selain nilai filosofis dari elemen Damar Kurung, *tagline* ini juga menerapkan nilai-nilai Keislaman, antara lain:

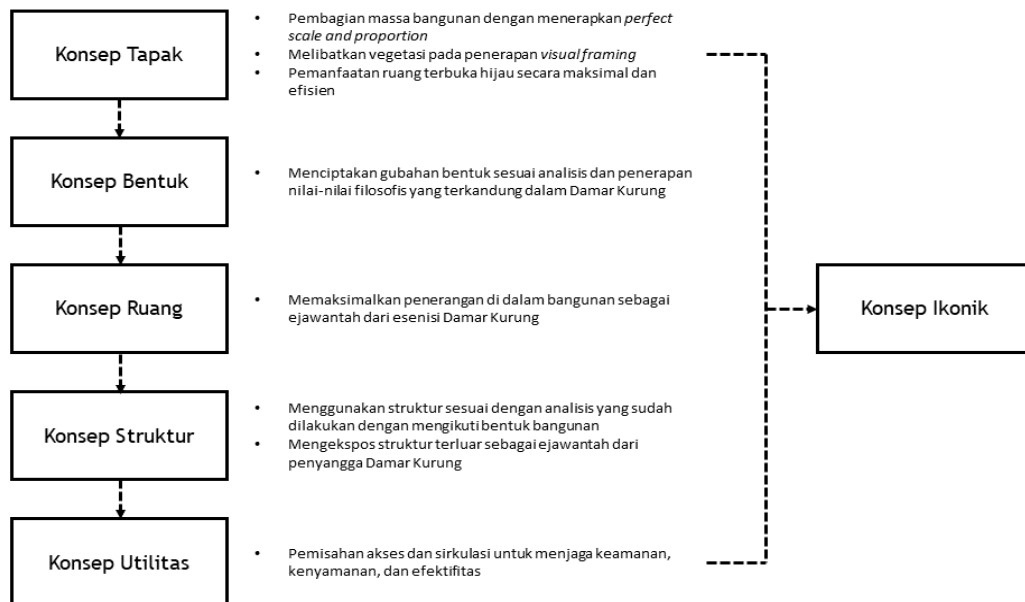
1. Segala sesuatu harus memiliki fungsi dan manfaat (terkandung dalam QS. Ali Imran ayat 190-191)
2. Menyadarkan akan keindahan dan kebersihan (terkandung dalam Hadits Nabi)
3. Menciptakan silaturahmi yang baik terhadap sesama (terkandung dalam QS. An Nisa ayat 36)
4. Mengingatkan terhadap hakikat/fitrah manusia pada mulanya (terkandung dalam QS. Ar Rum ayat 30)
5. Tidak merusak ekosistem alam (terkandung dalam QS. Al A'raf ayat 56)

Penerapan nilai-nilai tersebut dalam rancangan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk bangunan mengambil dari nilai-nilai Damar Kurung sebagai pengingat akan kesenian dan menunjukkan fungsi bangunan yakni sebagai wadah kegiatan kesenian

2. Melibatkan vegetasi dalam penerapan *visual framing*
3. Rancangan *Gresik Art Center* sebagai wadah berkumpul masyarakat baik di dalam maupun luar ruangan
4. Rancangan *Gresik Art Center* sebagai wadah mengekspresikan dan mengapresiasi seni dimana seni adalah hasil dari kebudayaan manusia
5. Tetap memperhatikan keseimbangan ekosistem alam dengan menciptakan ruang-ruang terbuka

Penggambaran pada pengaplikasian konsep dasar tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



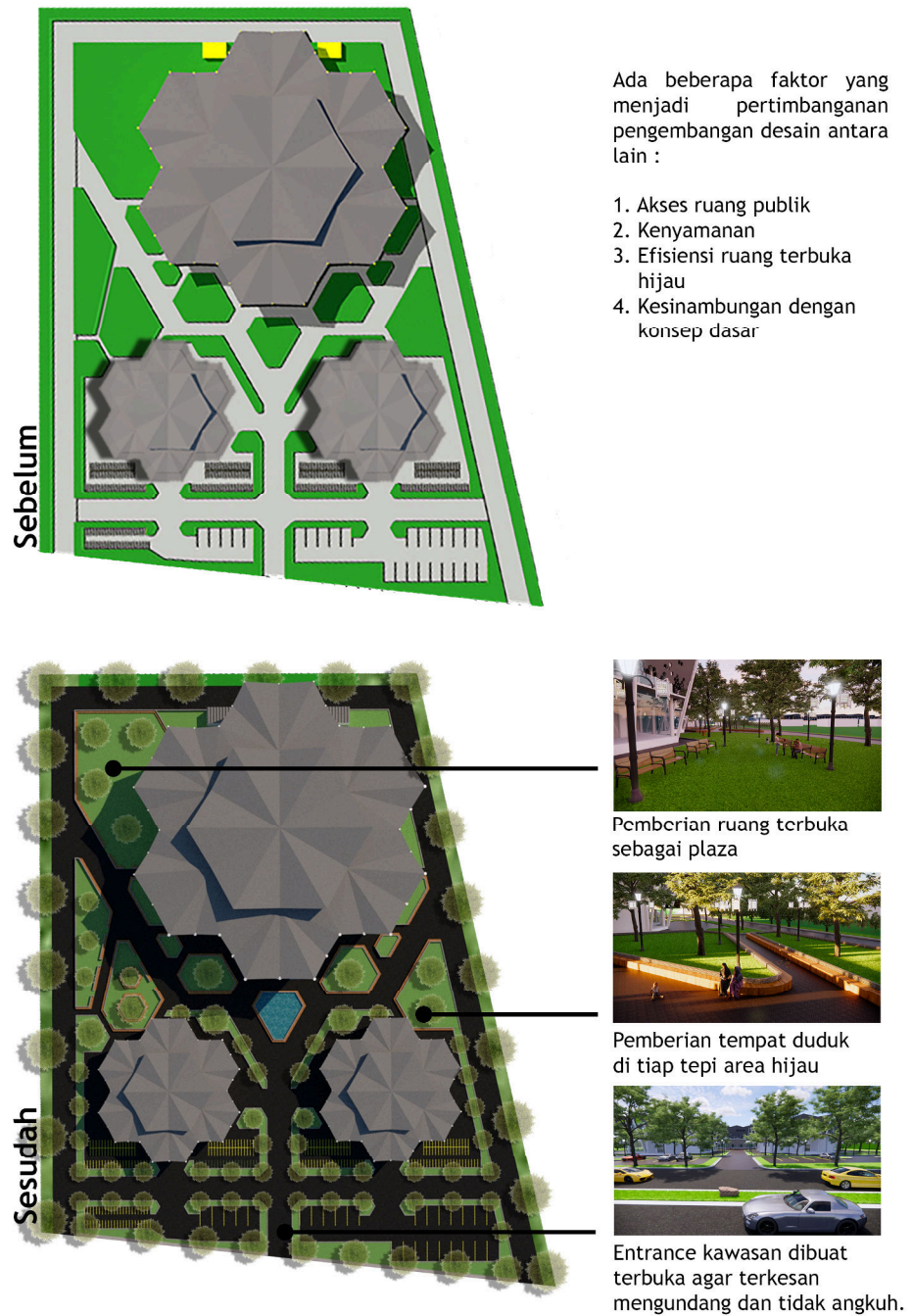
Gambar 6.1 Alur Konsep Rancangan

Sumber: Analisis, 2020

6.1.2 Konsep Tapak

Pada pemaparan konsep tapak sebelumnya, pengembangan lahan terbuka sebagai taman atau plaza masih belum spesifik sehingga dilakukan pemaksimalan lahan terbuka hijau dalam desain. Area luar dimaksimalkan sebagai taman dengan memberikan tempat duduk disetiap tepi batas area hijau dan jalan.

Hasil pengembangan dari konsep tapak dapat dilihat pada gambar berikut:

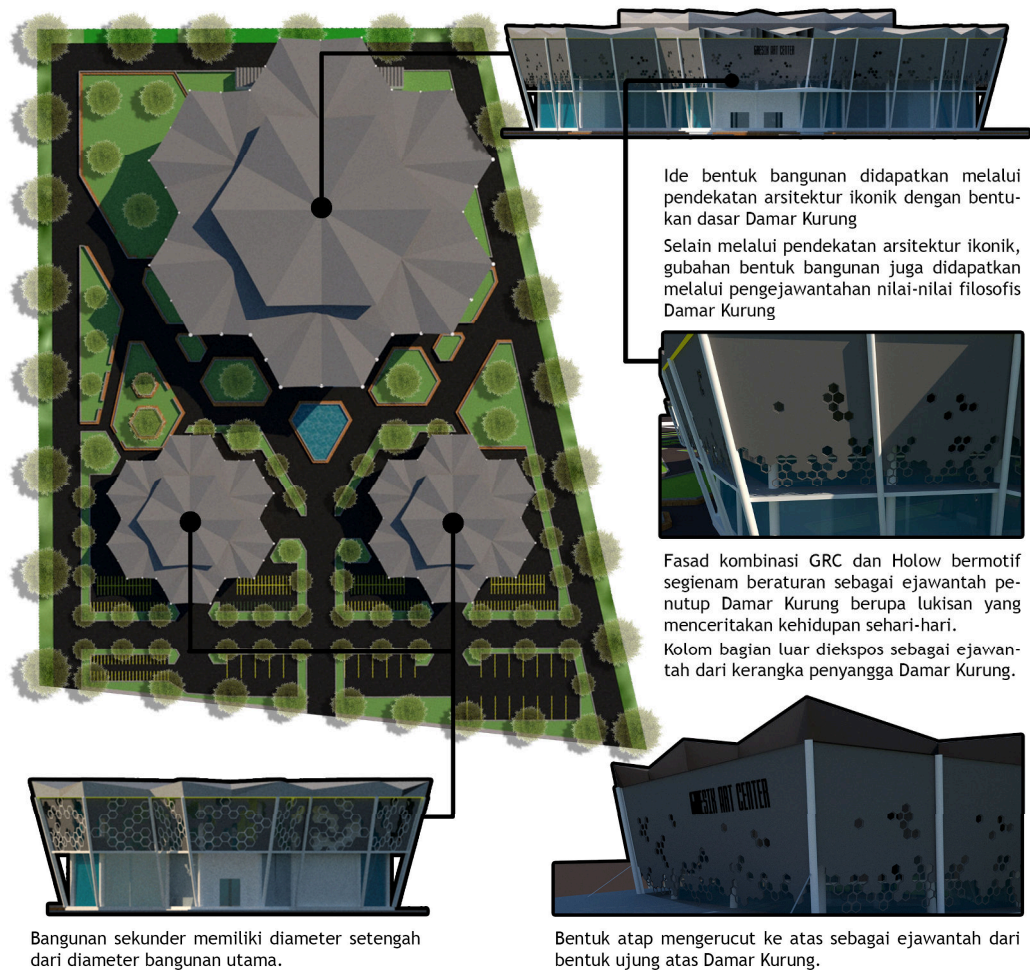


Gambar 6.2 Pengembangan Desain pada Konsep Tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.1.3 Konsep Bentuk

Pada konsep bentuk mengikuti hasil analisis menggunakan pendekatan arsitektur ikonik dengan bentuk dasar Damar Kurung serta mengejawantahkan nilai-nilai filosofisnya dalam gubahan bentuk.

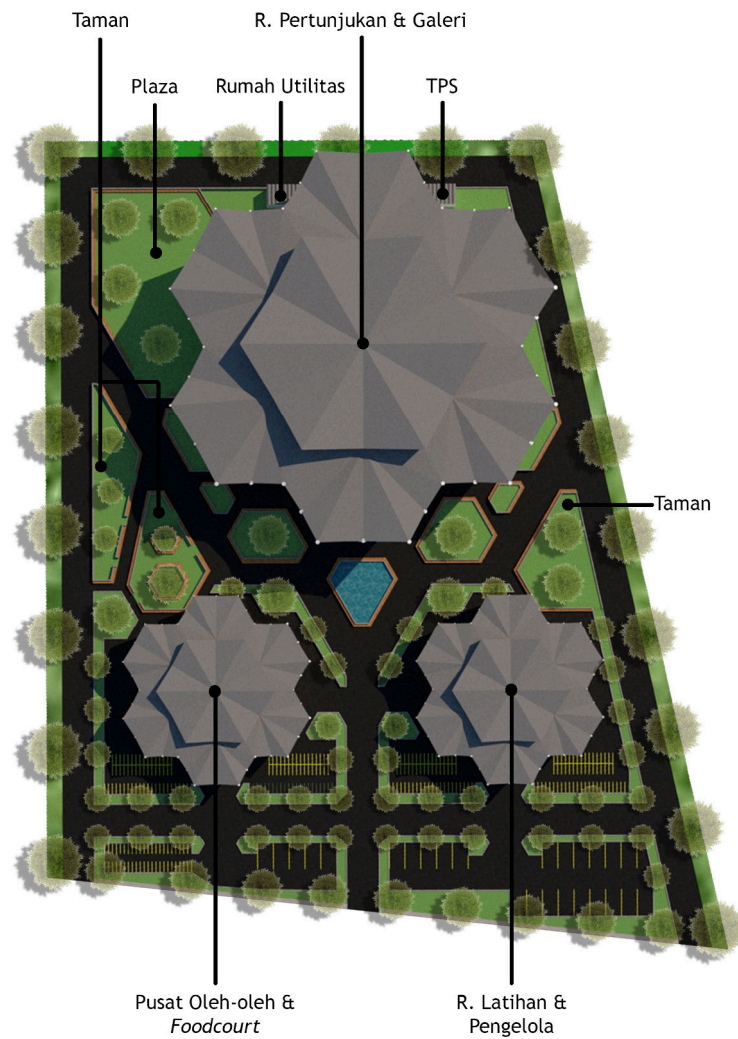


Gambar 6.3 Hasil Konsep Bentuk

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.1.4 Konsep Ruang

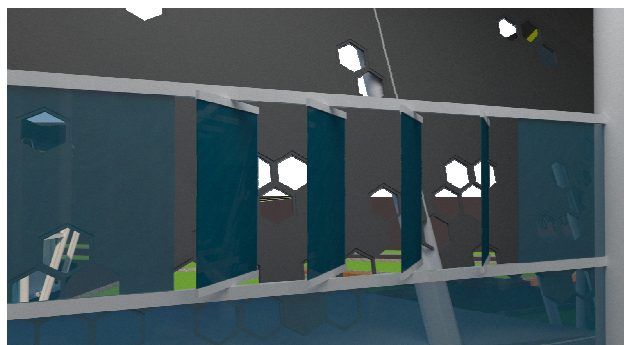
Pada konsep ruang mengikuti hasil analisis menggunakan pendekatan arsitektur ikonik dengan penempatan massa bangunan sesuai dengan fungsinya.



Gambar 6.4 Hasil Konsep Ruang

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

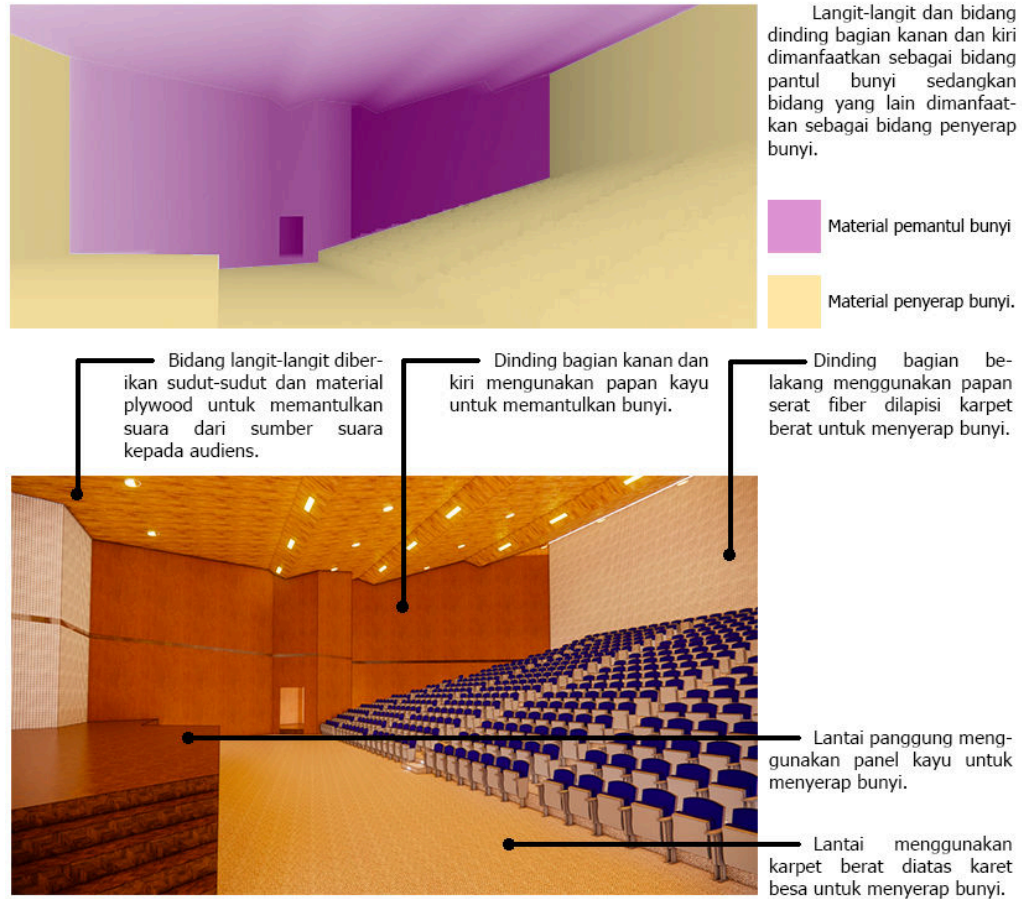
Selain penempatan ruang yang proporsional dan sesuai dengan fungsinya, konsep pada ruang ini juga memaksimalkan pemanfaatan cahaya dari dalam dan luar bangunan dengan menggunakan material kaca sebagai ejawantah dari esensi Damar Kurung.



Gambar 6.5 Dinding Kaca terbuka

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Konsep ruang-ruang mikro dimunculkan untuk mengarahkan visual kepada fungsi bangunan. Tidak banyak menggunakan tekstur bermotif pada ruang pameran serta memperhatikan kebutuhan akustik pada auditorium pertunjukan.



Gambar 6.6 Konsep Akustik Ruang

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Konsep ruang terbuka hijau dibuat dengan efisiensi lahan dan pertimbangan kenyamanan guna untuk menumbuhkan *hablumminannaas* dan *hablumminal'alam*.

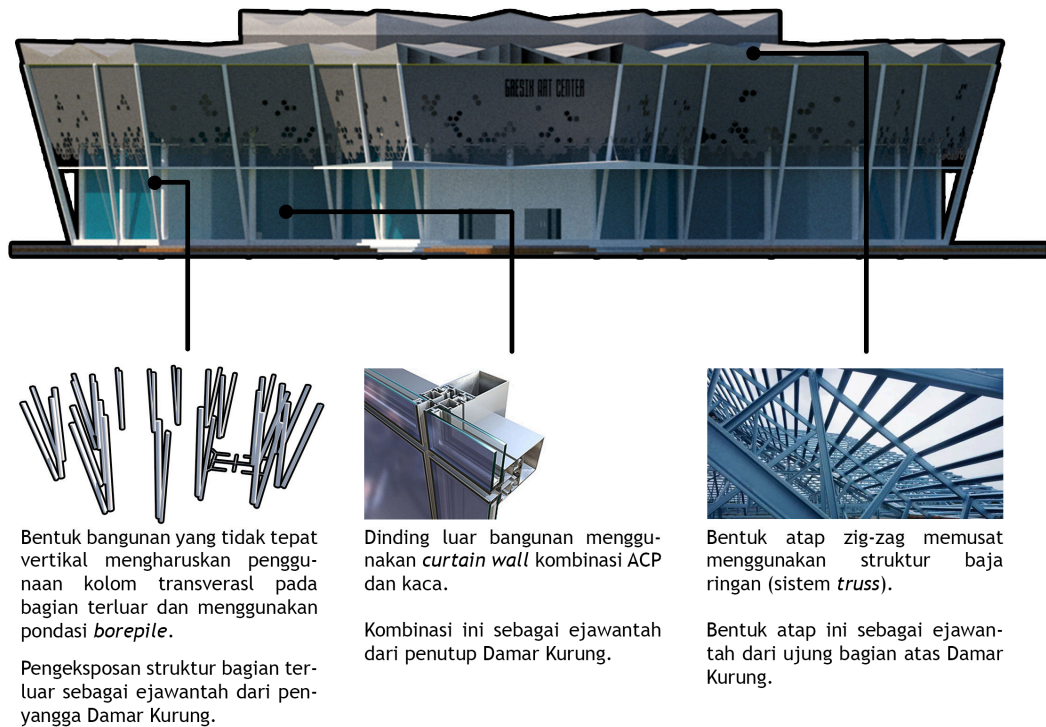


Gambar 6.7 Konsep Ruang Luar

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.1.4 Konsep Struktur

Pada konsep struktur mengikuti hasil dari analisis menggunakan pendekatan arsitektur ikonik dengan jenis struktur sesuai dengan bentuk bangunan dan pengeksposan struktur terluar sebagai ejawantah dari penyangga Damar Kurung.

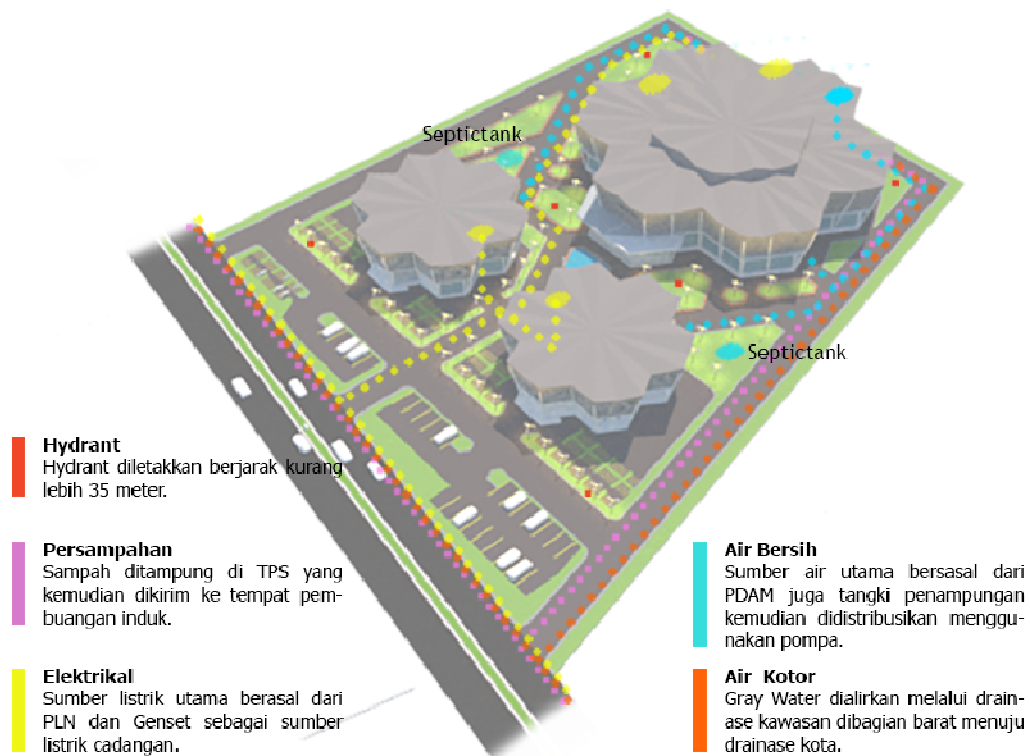


Gambar 6.8 Hasil Konsep Struktur

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.1.5 Konsep Utilitas

Pada konsep utilitas mengikuti hasil dari analisis menggunakan pendekatan arsitektur ikonik dengan pemisahan akses antara jalur servis dengan jalur umum, penyediaan tempat sampah yang memadai, serta penempatan *hydrant* di beberapa titik dan pembuatan rumah utilitas sebagai upaya untuk memberikan keamanan, kenyamanan dan efektifitas terhadap pengguna.



Gambar 6.9 Hasil Konsep Utilitas

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2 Hasil Rancangan

Perancangan *Gresik Arst Center* bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan seni di Kabupaten Gresik sekaligus sebagai sarana edukasi dan rekreasi masyarakat Gresik. Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Ikonik perancangan ini mengejawantahkan Damar Kurung mulai dari bentuk dan nilai-nilainya ke dalam desain sehingga memberikan pengingat terhadap kesenian khas Kabupaten Gresik.

Pada bab ini akan menunjukkan gambar rancangan *Gresik Art Center* hasil dari penjabaran konsep pada sub bab sebelumnya.

6.2.1 Hasil Rancangan Kawasan

Pada hasil rancangan kawasan menunjukkan area-area fungsi yang terdapat dalam *Gresik Art Center* dalam bentuk *site plan*, *layout plan*, tampak dan potongan kawasan.

1. Site plan dan Layout Plan

Rancangan Gresik Art Center ini terdiri dari tiga massa bangunan (satu bangunan utama dan dua bangunan sekunder). Bangunan utama merupakan galeri dan pertunjukan karya seni, sedangkan dua bangunan sekunder merupakan gedung pengelola & ruang latihan dan retail & foodcourt.



Gambar 6.10 Site Plan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

Akses keluar masuk dapat dicapai melalui bagian utara tapak yaitu Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo. Area parkir dipusatkan di bagian utara tapak dengan tujuan pemisahan sirkulasi kendaraan bermotor dan pejalan kaki.

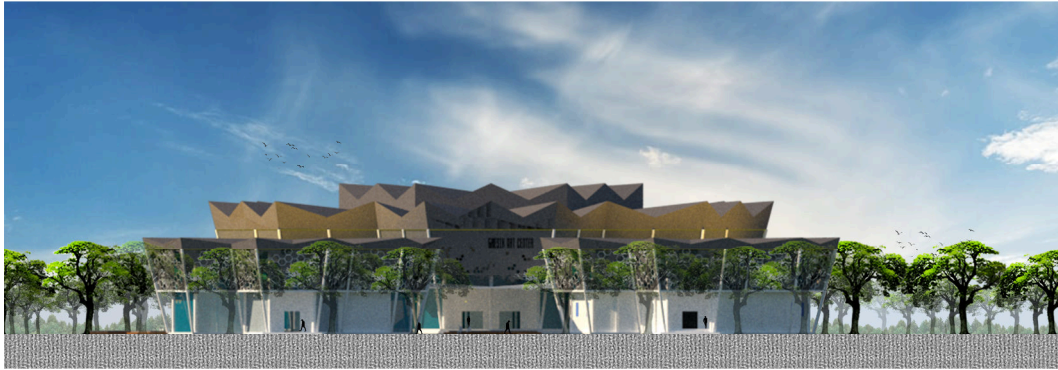


Gambar 6.11 Layout Plan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

2. Tampak Kawasan

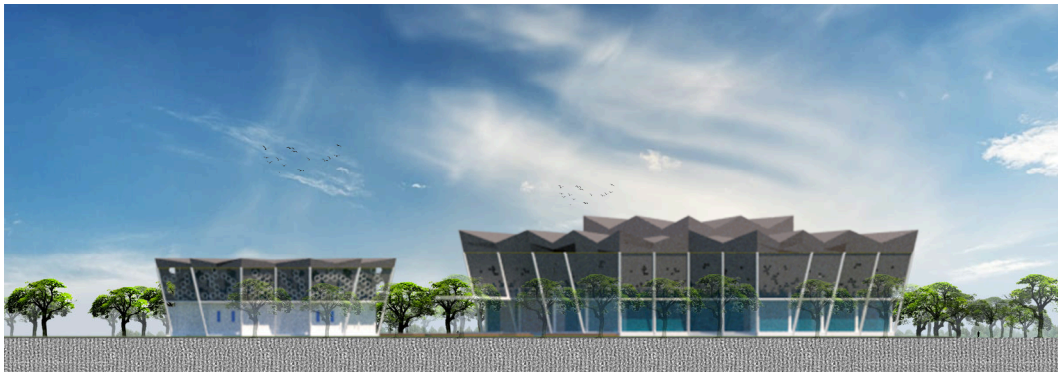
Tampak kawasan pada Gresik Art Center ini berorientasi utamanya pada arah utara dan barat, dengan ketinggian bangunan utama sekitar 14 m. Bangunan utama diletakkan di bagian belakang dengan dua bangunan sekunder berada di depannya sebagai framing jika dilihat dari arah utara.



TAMPAK DEPAN KAWASAN

Gambar 6.12 Tampak Depan Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



TAMPAK BARAT KAWASAN

Gambar 6.13 Tampak Barat Kawasan

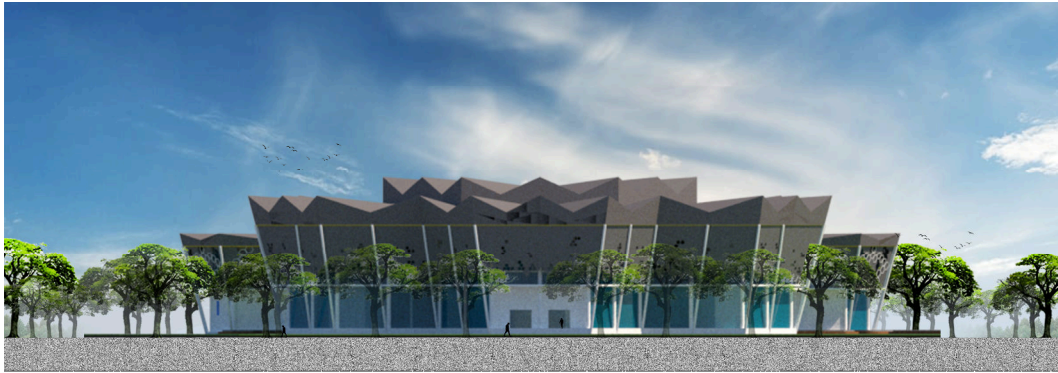
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



TAMPAK TIMUR KAWASAN

Gambar 6.14 Tampak Timur Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



 TAMPAK BELAKANG KAWASAN

Gambar 6.15 Tampak Belakang Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

3. Potongan Kawasan

Potongan kawasan *Gresik Art Center* menunjukkan sirkulasi pencahayaan dan penghawaan dengan menggunakan bukaan pada fasad dan dinding yang tidak tertutup secara penuh.



 POTONGAN A-A' KAWASAN

Gambar 6.16 Potongan Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



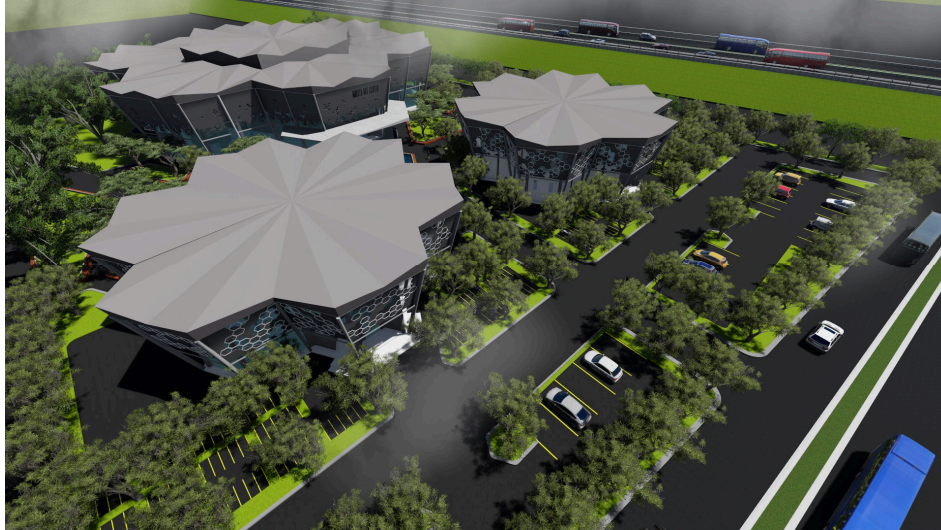
 POTONGAN B-B' KAWASAN

Gambar 6.17 Potongan Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

4. Perspektif Kawasan

Kawasan *Gresik Art Center* dirancang di area hijau yang cukup strategis, berada di jalan utama penghubung Kabupaten Gresik dan Kabupaten Lamongan, dekat dengan pintu keluar Tol Surabaya-Gresik, pusat perbelanjaan, dan gedung-gedung pemerintahan. Dengan hal ini, rancangan *Gresik Art Center* dapat menjadi salah satu ikon baru di Kabupaten Gresik.



Gambar 6.18 Perspektif Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

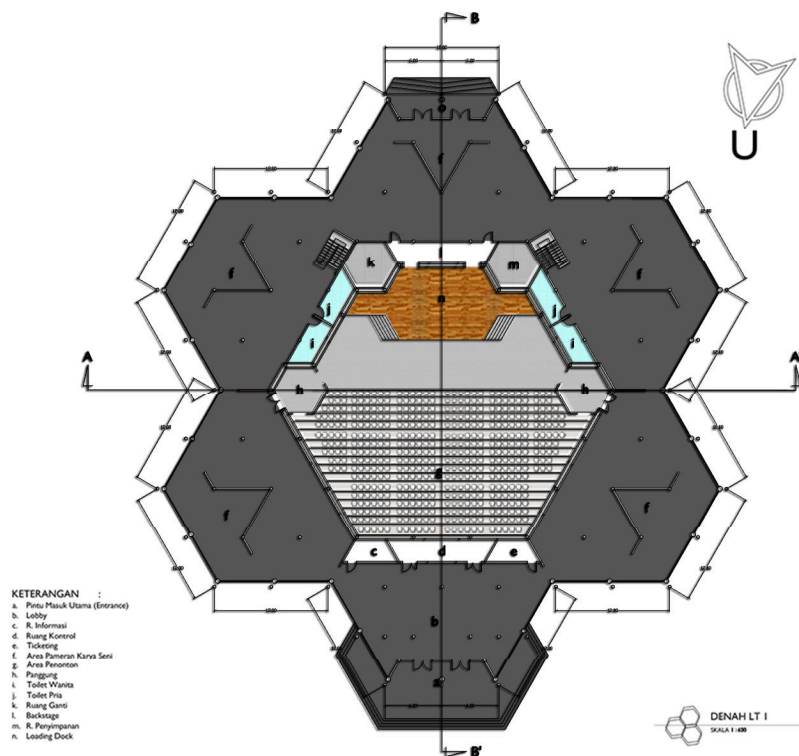
6.2.2 Hasil Rancangan Bangunan

Pada hasil rancangan bangunan ini memaparkan massa bangunan, menampilkan gambar denah, tampak, potongan dari masing-masing bangunan.

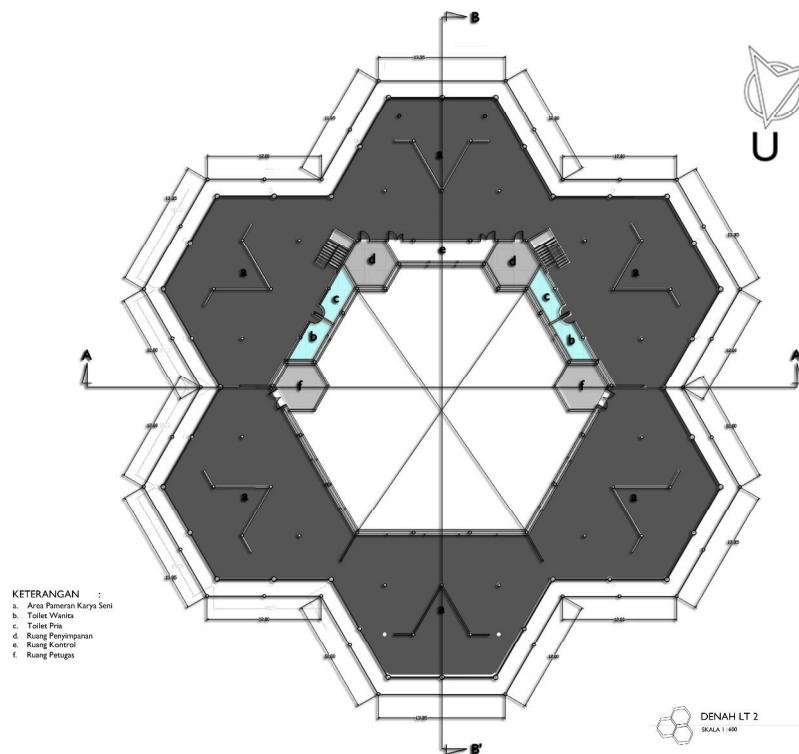
1. Galeri dan Pertunjukan Karya Seni

a. Denah Bangunan

Bangunan utama yang merupakan fasilitas untuk mengapresiasi karya seni baik berupa pameran maupun pertunjukan. Bangunan yang terdiri dari 2 lantai dengan ketinggian ± 14 m ini berada di bagian selatan tapak dengan pintu utama berada di bagian utara bangunan. Pembagian ruang bangunan ini berdasarkan grid yang dibuat dengan proporsional.



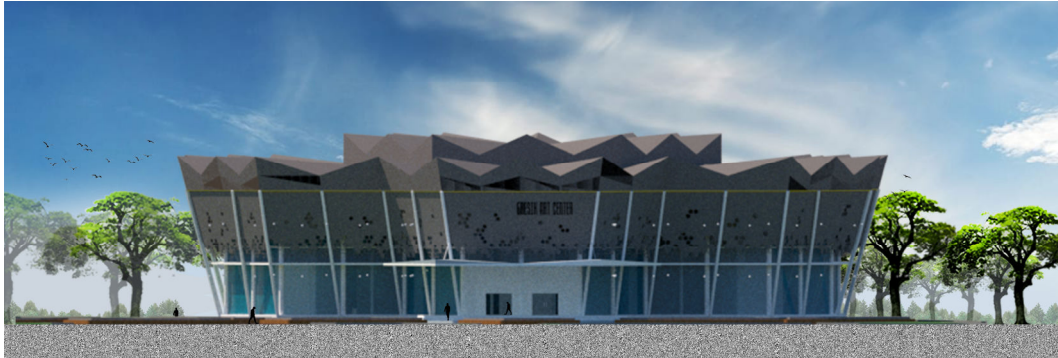
Gambar 6.19 Denah Lantai 1 Galeri & Pertunjukan Karya Seni
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.20 Denah Lantai 2 Galeri & Pertunjukan Karya Seni
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

b. Tampak Bangunan

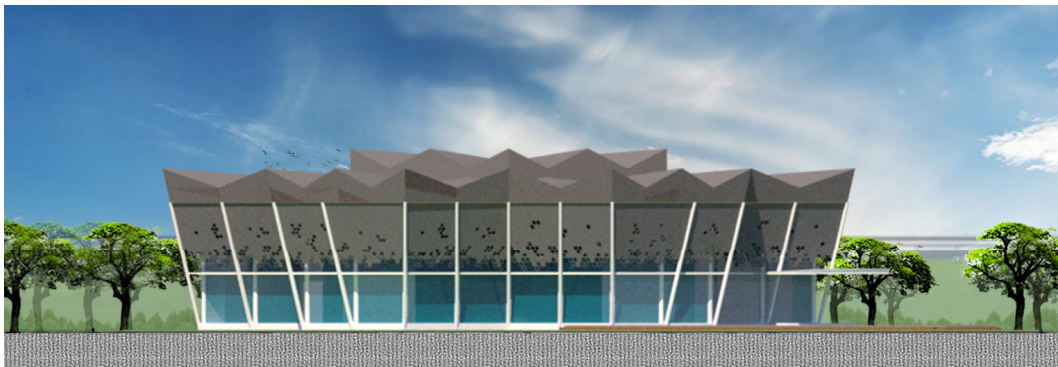
Pada tampak bangunan, fasad ditonjolkan di segala arah dengan motif segienam abstrak pada *double-skin*.



TAMPAK DEPAN BANGUNAN

Gambar 6.21 Tampak Depan Galeri & Pertunjukan Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



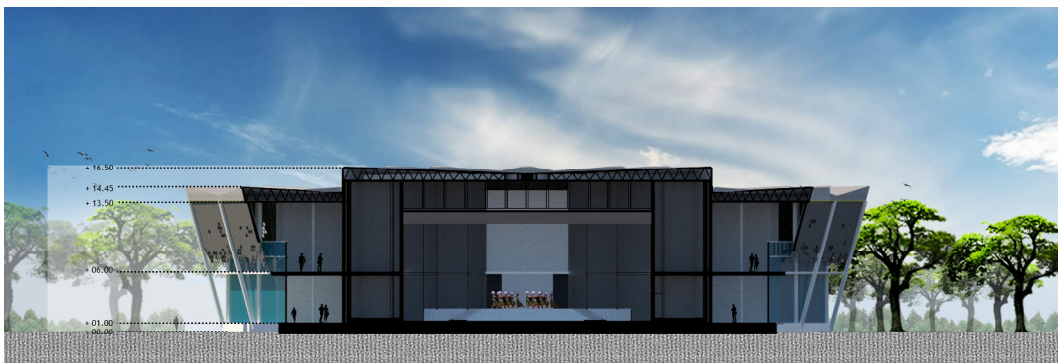
TAMPAK SAMPING BANGUNAN

Gambar 6.22 Tampak Samping Galeri & Pertunjukan Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

c. Potongan Bangunan

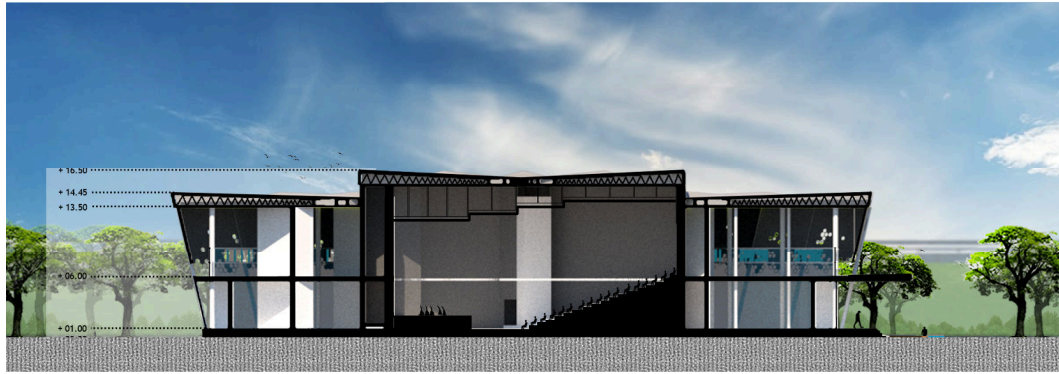
Pada potongan bangunan, menunjukkan ruang-ruang serta sirkulasi pencahayaan dan penghawaan ke dalam ruangan pada bangunan.



POTONGAN A-A' BANGUNAN

Gambar 6.23 Potongan A Galeri & Pertunjukan Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.24 Potongan B Galeri & Pertunjukan Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

d. Perspektif Eksterior Bangunan

Tampilan eksterior bangunan dibuat dengan mempertimbangkan estetika visual, pencahayaan, dan penghawaan alami.



Gambar 6.25 Perspektif Eksterior Galeri & Pertunjukan Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

e. Perspektif Interior Bangunan

Tampilan interior ruangan dibuat sederhana sehingga fokus pandangan tetap kepada karya seni yang dipamerkan/dipertontonkan. Pemilihan material pada interior memperhatikan fungsi dan efisiensi masing-masing ruangan.



Gambar 6.26 Perspektif Interior Galeri Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



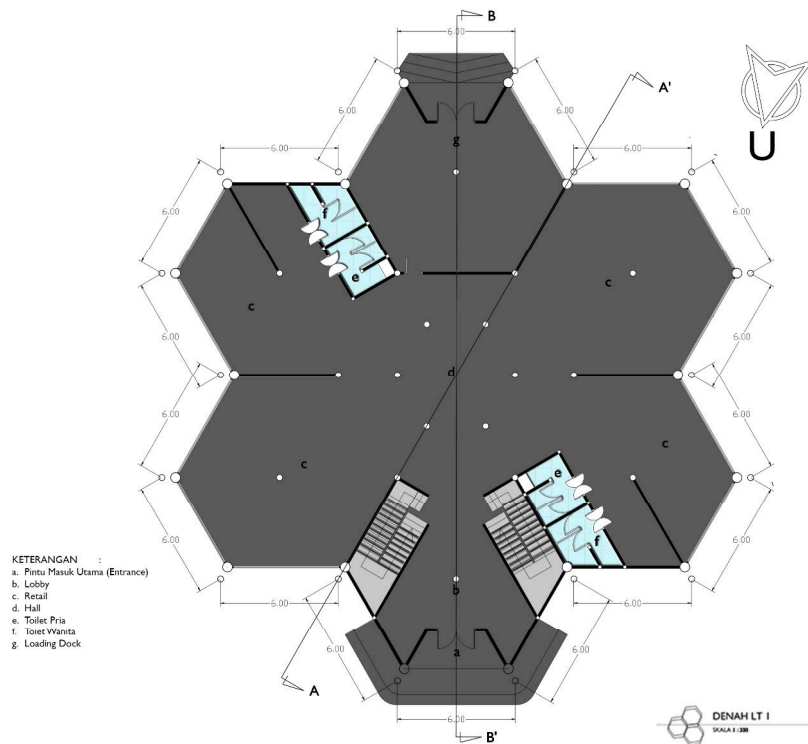
Gambar 6.27 Perspektif Interior Auditorium Pertunjukan Karya Seni

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

2. Retail dan Foodcourt

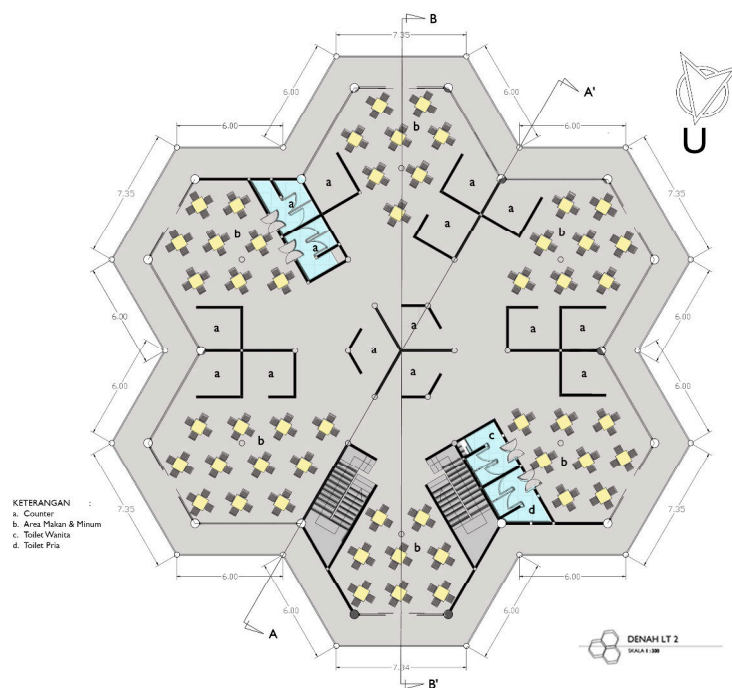
a. Denah Bangunan

Bangunan ini terdiri dari retail-retail penjualan produk karya seni dan foodcourt. Bangunan yang terdiri dari 2 lantai dengan ketinggian ± 12 m ini berada di bagian utara tapak dengan pintu utama berada di bagian utara bangunan. Pembagian ruang bangunan ini berdasarkan grid yang dibuat dengan proporsional.



Gambar 6.28 Denah Retail dan Foodcourt Lantai 1

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.29 Denah Retail dan Foodcourt Lantai 2

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

b. Tampak Bangunan

Pada tampak bangunan, fasad ditonjolkan di segala arah dengan motif segienam abstrak pada *double-skin*.



TAMPAK DEPAN BANGUNAN

Gambar 6.30 Tampak Depan Retail dan Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



TAMPAK SAMPIING BANGUNAN

Gambar 6.31 Tampak Samping Retail dan Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

c. Potongan Bangunan

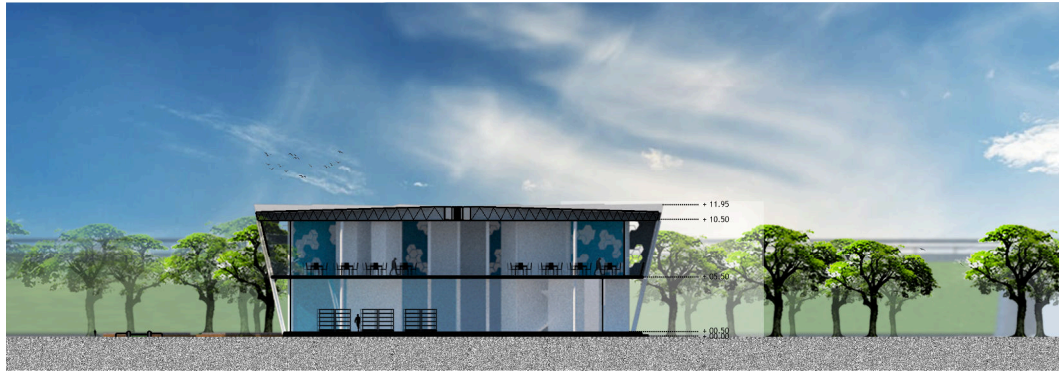
Pada potongan bangunan, menunjukkan ruang-ruang serta sirkulasi pencahayaan dan penghawaan ke dalam ruangan pada bangunan.



POTONGAN A-A' BANGUNAN

Gambar 6.32 Potongan A Retail dan Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.33 Potongan B Retail dan Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

d. Perspektif Eksterior Bangunan

Tampilan eksterior bangunan dibuat dengan mempertimbangkan estetika visual, pencahayaan, dan penghawaan alami.



Gambar 6.34 Perspektif Eksterior Retail dan Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

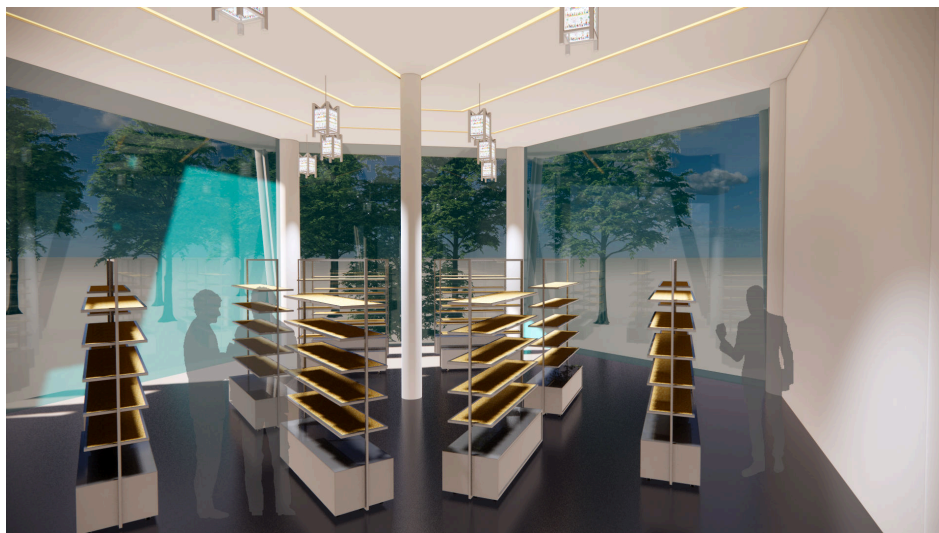
e. Perspektif Interior Bangunan

Tampilan interior ruangan dibuat sederhana dengan tetap mempertimbangkan pencahayaan dan penghawaan alami.



Gambar 6.35 Perspektif Interior Foodcourt

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



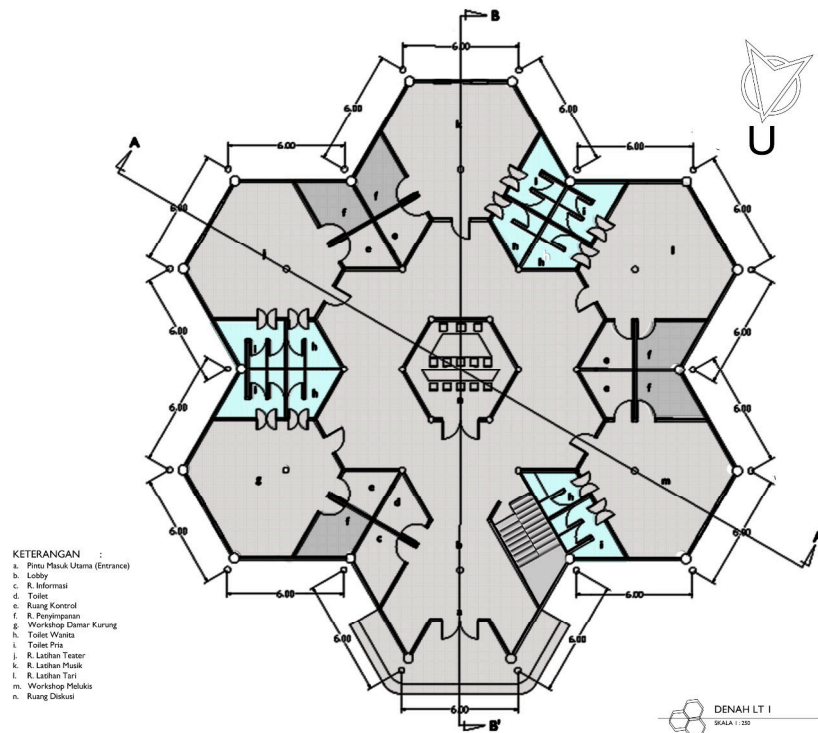
Gambar 6.36 Perspektif Interior Retail

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

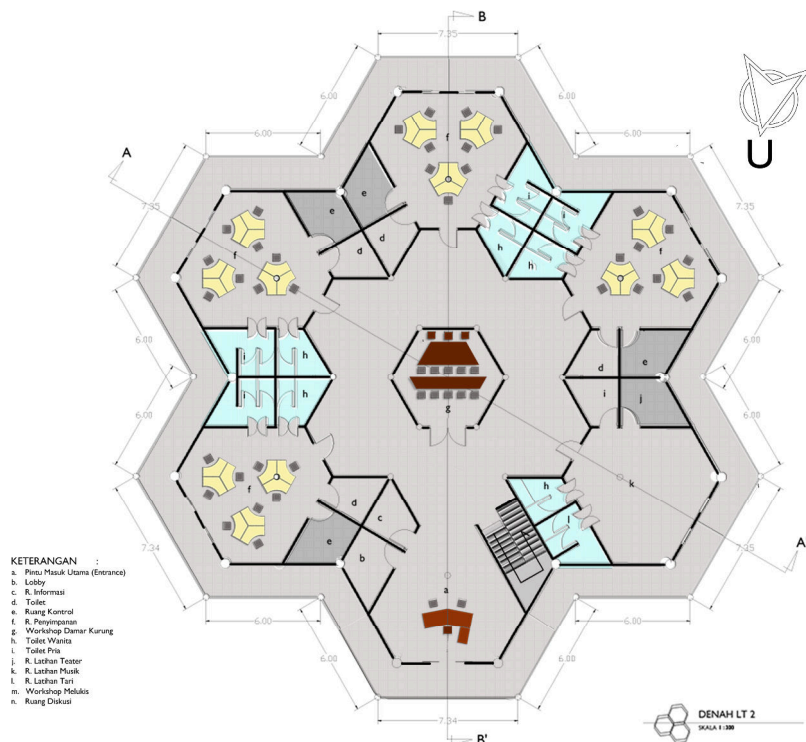
3. Ruang Latihan dan Pengelola

a. Denah Bangunan

Bangunan ini terdiri dari ruang-ruang latihan dan kantor pengelola. Bangunan yang terdiri dari 2 lantai dengan ketinggian ± 12 m ini berada di bagian utara tapak dengan pintu utama berada di bagian utara bangunan. Pembagian ruang bangunan ini berdasarkan grid yang dibuat dengan proporsional.



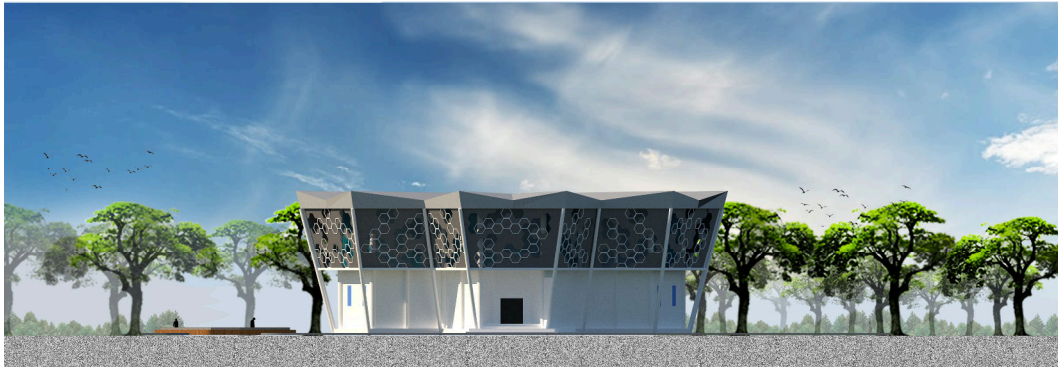
Gambar 6.37 Denah Ruang Latihan dan Pengelola Lantai 1
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.38 Denah Ruang Latihan dan Pengelola Lantai 2
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

b. Tampak Bangunan

Pada tampak bangunan, fasad ditonjolkan di segala arah dengan motif segienam abstrak pada *double-skin*.



TAMPAK DEPAN BANGUNAN

Gambar 6.39 Tampak Depan Ruang Latihan dan Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



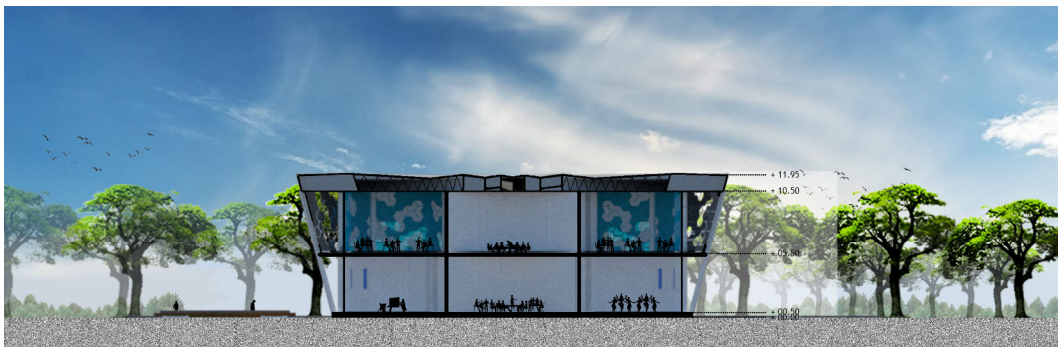
TAMPAK SAMPIING BANGUNAN

Gambar 6.40 Tampak Samping Ruang Latihan dan Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

c. Potongan Bangunan

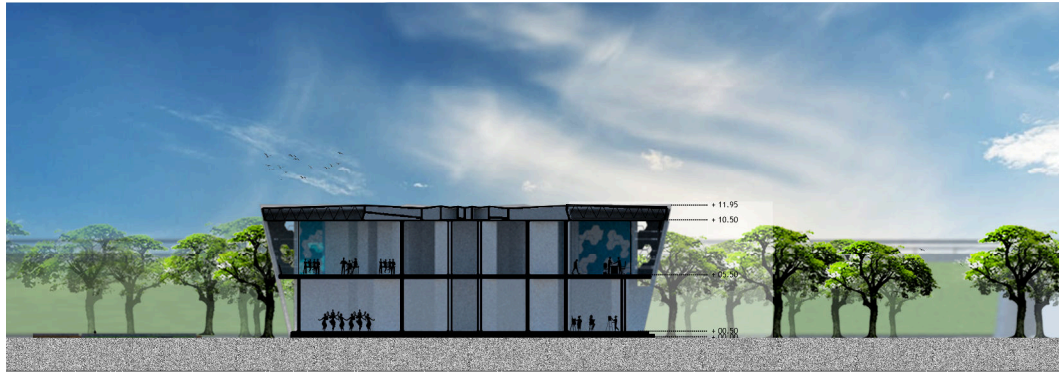
Pada potongan bangunan, menunjukkan ruang-ruang serta sirkulasi pencahayaan dan penghawaan ke dalam ruangan pada bangunan



POTONGAN A-A' BANGUNAN

Gambar 6.41 Potongan A Ruang Latihan dan Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

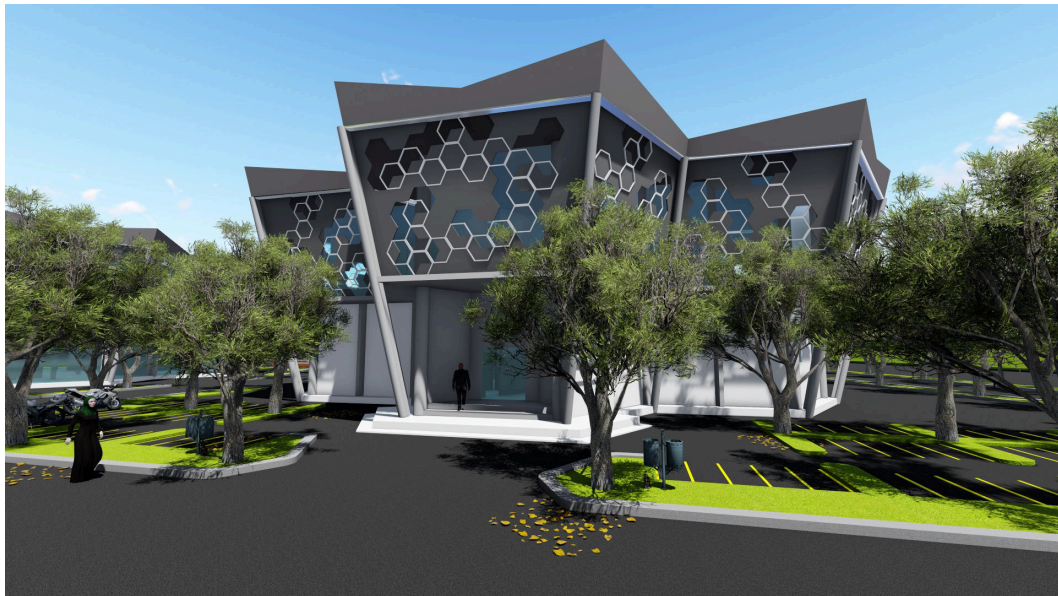


Gambar 6.42 Potongan B Ruang Latihan dan Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

d. Perspektif Eksterior Bangunan

Tampilan eksterior bangunan dibuat dengan mempertimbangkan estetika visual, pencahayaan, dan penghawaan alami.



Gambar 6.43 Perspektif Eksterior Ruang Latihan dan Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

e. Perspektif Interior Bangunan

Tampilan interior ruangan dibuat sederhana dengan tetap mempertimbangkan pencahayaan dan penghawaan alami.



Gambar 6.44 Perspektif Interior Ruang Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.45 Perspektif Interior Workshop Damar Kurung

Sumber: Hasil Rancangan, 2021

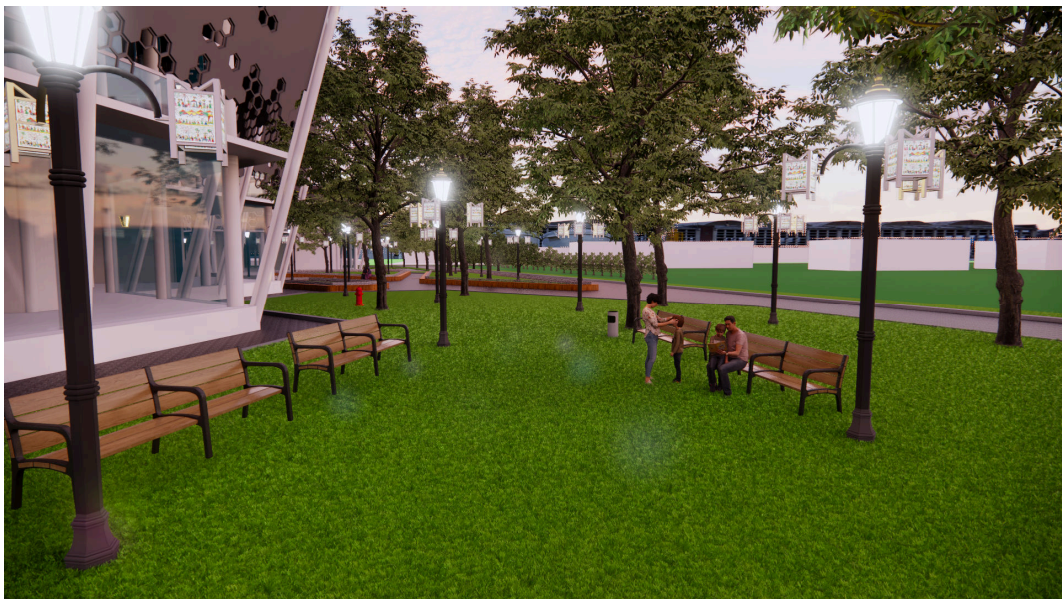
4. Lansekap

Selain untuk keseimbangan ekosistem di lingkungan, area lansekap dijadikan sebagai taman dan area komunal di beberapa titik pada kawasan rancangan *Gresik Art Center*. Pembatas antara jalan dan area hijau dijadikan sebagai tempat duduk untuk pengguna serta penggunaan damar kurung sebagai penerangan pada area lansekap.



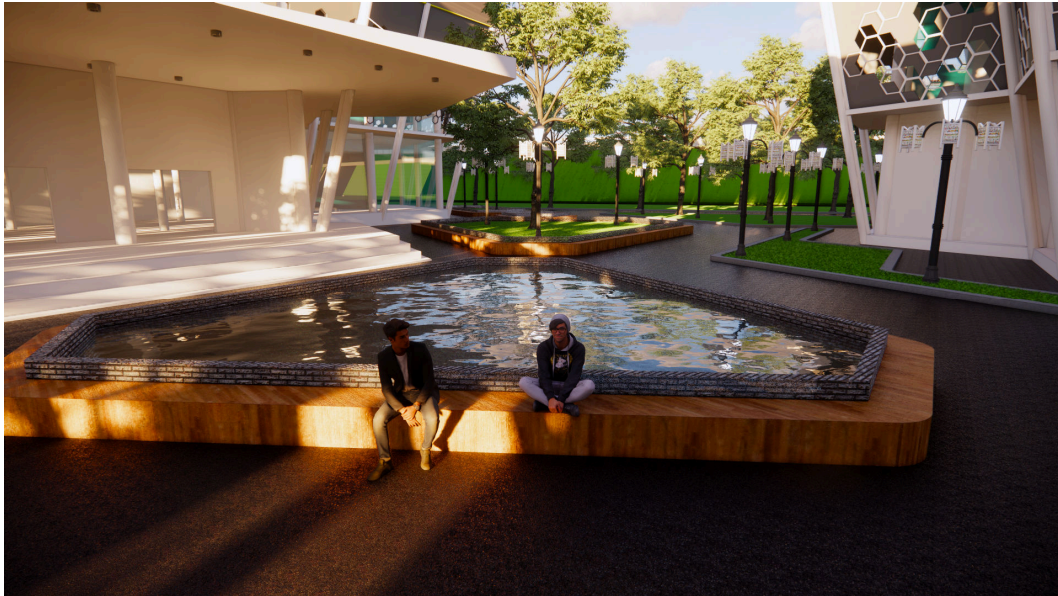
Gambar 6.46 Lansekap Kawasan *Gresik Art Center*

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.47 Lansekap Kawasan *Gresik Art Center*

Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Gambar 6.48 Lansekap Kawasan *Gresik Art Center*
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Mengacu pada standar dan syarat yang ada dalam merancang pusat kesenian, telah diperoleh hasil rancangan yang dijabarkan di atas. Dengan keunikan desain di dalam rancangan, integrasi nilai-nilai ke-Islaman dan kajian pendekatan desain yang diterapkan telah melahirkan sebuah rancangan *Gresik Art Center* yang memiliki nilai tersendiri dari pusat kesenian yang lainnya. Dengan menyeimbangkan prinsip pendekatan dengan kepuasan pengguna, konsep “*Icon as a Reminder*” yang artinya ikon sebagai sebuah pengingat telah menjadi sarana untuk mengenang kembali akan kesenian yang sudah ada sebelumnya dan menjadi tanggung jawab manusia untuk melestarikannya dengan baik.

Pengejawantahan nilai-nilai islam dan filosofi Damar Kurung ke dalam rancangan menjadi dasar dari gubahan bentuk dan tampilan fasad bangunan sehingga tercipta sebuah rancangan yang ikonik dan dapat memberikan kenyamanan baik penggunaan maupun visual bagi penggunanya.

7.2 Saran

Saran dan pertimbangan penulis dalam proses perancangan Gresik Art Center dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik untuk perancang setelahnya yang akan mengkaji objek dan pendekatan terkait sebagai berikut:

- a. Mengkaji objek rancangan beserta pendekatan desain secara mendalam dan menyeluruh dengan disertai preseden yang serupa.
- b. Memperhatikan lingkungan sekitar dan peraturan-peraturan yang berlaku dalam pemilihan lokasi perancangan
- c. Prinsip pendekatan desain pada rancangan diaplikasikan dengan integrasi nilai-nilai keislaman yang sesuai.
- d. Mempertinggakan tanggapan-tanggapan yang didapat dari hasil proses analisis dan konsep pada tapak sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwanto, 2010, Seni Dalam Pandangan Alquran, *Jurnal Sosioteknologi*, Edisi 19 Tahun
- http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya#Pengertian_kebudayaan diakses pada 4 Januari 2020 pukul 11.00 WIB
- Gresikadmin, (2017), *Inilah Daftar Tarian Tradisional Khas Gresik yang Terkenal*. Diakses tanggal 4 Januari dari gresik.info/inilah-daftar-tarian-tradisional-khas-gresik-yang-terkenal.html
- Neufert, Ernst., Tjahjadi, S. (1996). Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33. Jakarta. Erlangga
- Neufert, Ernst., Tjahjadi, S. (2002). Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33. Jakarta. Erlangga
- Chiara, J., Panero, J., & Zelnik, M. (1992). *Time Saver Standards - interior Design and Space Planning* (p. 1172). p. 1172.
- Pawitro, 2012, Perkembangan ‘Arsitektur Ikonik’ di Berbagai Belahan Dunia, Majalah ilmiah TRI-DHARMA kopertis wilayah IV Jabar & Banten, no 1, tahun XXV
- Utama, M. Wahyu Putra, 2016, Keberadaan Seni Lukis Damar Kurung Masmundari, Brikolase, Vol.8, No.1
- Rahadian, dkk, 2013, Kajian Karakteristik Bangunan Ikonik Pada Gedung Puspa Iptek Kota Baru Parahyangan, *Jurnal Reka Karsa*, Vol.1, No.1
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik, 2019, *Kabupaten Gresik Dalam Angka*